AC12 Accessoire de jeu pour Donjons & Dragons®

DONJONS & DRAGONS®

LE LIVRE DES SORTS

Ce livre est la compilation de tous les sorts issus des boîtes de Base, Expert, Compagnon et Master.



DONJONS & DRAGONS®

LE LIVRE DES SORTS

ISSUS DES BOÎTES :
- RÈGLES DE BASE
- RÈGLES EXPERT
- RÈGLES COMPAGNON
- RÈGLES MASTER

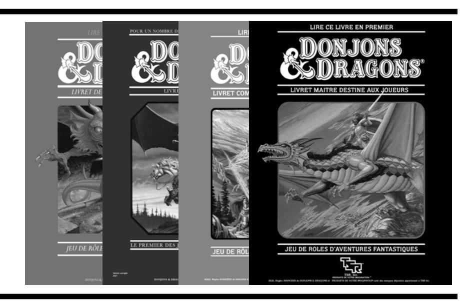
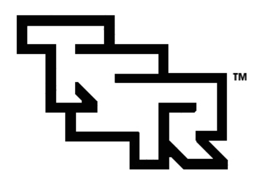


TABLE DES MATIÈRES

Distribué sur le marché de livre des États-Unis par Random House, Inc. et au Canada par Random House of Canada, ltd. Version française distribuée en France, Belgique et Suisse par Transecom S.A.

Attention : ce livret est destiné à être utilisé avec les règles de DONJONS & DRAGONS® (Base, Expert, Compagnon et Master) ; la façon de jouer n'est pas expliquée ici. Vous devez connaître les règles avant d'utiliser ce qui suit.



Réalisation : dd-add.fr — février 2022 – Version #2
…………………………………………………………….
Ce PDF est gratuit et ne peut être vendu.

Description des sorts cléricaux

Chaque sort est caractérisé par une durée, une portée et des effets.

Portée : avant toute chose, le lanceur de sorts devrait s'assurer que sa cible se trouve à portée. Si la description indique une portée de « 0 », le sort ne pourra servir qu'au magicien sans pouvoir le transmettre à un autre bénéficiaire. Si la portée indique « contact », le sort ne pourra agir que sur la créature touchée par le magicien (y compris le magicien lui-même).

Durée : elle est donnée soit en rounds (périodes de 10 secondes), soit en tours (représentant 10 minutes). Si le terme « permanent » apparaît, les effets du sort ne s'effacent pas.

Effet : ceci décrit les effets du sort, le nombre de créatures, le volume ou la surface affectés par le sort. Si une zone d'effet est mentionnée, elle sera indiquée en mètres carrés (pour une surface plane). Si un volume est mentionné, il s'agira soit d'une sphère d'un diamètre donné (exprimé en mètres), soit d'un parallélépipède carré ou rectangulaire, dont les dimensions seront aussi exprimées en mètres.

---

*Ces sorts peuvent être inversés (appris et utilisés de manière à faire des effets directement contraires au sort d'origine) mais seulement avec les règles de D&D EXPERT.

Note spéciale : au début de chaque description figurent entre parenthèses les termes utilisés dans les précédentes versions.

SORTS CLÉRICAUX DE PREMIER NIVEAU

Apaisement*

Portée : contact
Durée : 2 tours
Effet : une créature vivante

(Ou *anéantissement de la peur*) Quand le clerc lance ce sort puis touche une créature vivante, celle-ci sera calmée de toute peur. Si la créature est en train de s'enfuir, le sort lui fera effectuer un jet de protection contre les sorts, avec un bonus égal au niveau du clerc (maximum +6 dans ce cas). Si le JP réussit, la créature se calme. Un résultat de 1 ratera toujours. Ce sort permet un jet de protection même si la magie de la peur infligée était telle qu'elle ne permettait *pas* de JP à l'origine !

> EXEMPLE : un clerc de 3e niveau qui lance ce sort permet à la créature touchée un jet de protection avec un bonus de +3.

Détection de la magie

Portée : 0
Durée : 2 tours
Effet : tout sur 18 m

Quand le clerc lance ce sort, les objets, les créatures et les endroits magiques se mettent à luire aux yeux du clerc seulement. Ce sort ne durera pas longtemps et devrait être conservé pour la fin d'une aventure afin de savoir quels sont les trésors magiques. *Par exemple :* une porte pourrait être bloquée par de la magie, ou une arme pourrait être enchantée ; dans tous les cas, l'objet, la créature ou l'endroit semblera briller s'il se trouve dans le rayon de portée du sort.

Détection du mal

Portée : 36 m
Durée : 6 tours
Effet : tout sur 36 m

Grâce à ce sort, des objets qui sont maléfiquement enchantés se trouvant dans un rayon de 36 mètres, se mettront à luire aux yeux du clerc seulement. Les créatures qui veulent du mal au clerc se mettront également à briller (bien que leurs pensées ne soient pas lisibles). Souvenez-vous que « Chaotique » ne veut pas forcément dire « malfaisant », cependant, bien des monstres Chaotiques auront des intentions malfaisantes. Les pièges et le poison ne sont ni malfaisants ni chaotiques, mais simplement dangereux.

Lumière

Portée : 36 m
Durée : 12 tours
Effet : volume de 9 m de diamètre

Ce sort crée une grande boule de lumière, aussi brillante que la lueur d'une torche. Si le sort est lancé sur un objet (comme l'arme du clerc), la lumière se déplacera avec l'arme. Si on lance le sort dans les yeux d'une créature, celle-ci devra effectuer un jet de protection contre les sorts pour échapper à l'aveuglement temporaire qui en résulte. La victime est aveuglée jusqu'à l'expiration du sort. Une créature aveuglée ne peut pas se battre.

Protection contre le mal

Portée : 0
Durée : 12 tours
Effet : le clerc seulement

Ce sort crée une barrière invisible et magique autour du corps du clerc (à moins de 3 cm). Toutes les attaques se font à –1 sur les jets pour toucher, et le clerc bénéficie d'un +1 sur ses jets de protection, pendant toute la durée du sort.

En plus, les créatures « enchantées » ne peuvent pas toucher le clerc ! Cependant, les créatures qui peuvent être atteintes par une arme recouverte d'argent, comme les lycanthropes, ne sont pas considérées comme des créatures « enchantées ». Une créature qui a été invoquée ou contrôlée par la magie comme avec un sort de *charme* est considérée comme une créature enchantée. Celle-ci ne peut toucher le clerc directement, mais elle peut lancer des projectiles avec un malus de –1. Ce sort n'affecte pas les *projectiles magiques* (sort de magicien).

Purification de l'eau et des aliments

Portée : 3 m
Durée : permanent
Effet : voir ci-dessous

Ce sort rendra de l'eau ou de la nourriture souillées propres à la consommation. Le sort purifiera une ration de nourriture (de fer ou standard), ou encore 6 outres d'eau, ou bien suffisamment de nourriture pour 12 personnes. Si on lance le sort sur de la boue, la terre en sera repoussée afin de ne laisser qu'une flaque d'eau fraîche. Le sort est sans effet sur les créatures vivantes.

Résistance au froid

Portée : 0
Durée : 6 tours
Effet : toutes les créatures sur 9 m

À l'aide de ce sort, toutes les créatures se trouvant dans les 9 mètres du clerc peuvent confortablement supporter des températures voisines de 0 degrés. Ce sort leur donne un +2 sur leurs jets de protection contre les attaques basées sur le froid. De plus, les dégâts en sont diminués de 1 point par dé de dégâts (avec un minimum de 1 point de dégâts par dé). Les effets se déplacent avec le clerc.

> EXEMPLE : le groupe repère un dragon blanc qui se rapproche (son souffle est un rayon congelant). Aussitôt le clerc prévient ses compagnons de rester près de lui, puis il lance son sort. Ceux qui restent dans les 9 mètres autour du clerc obtiendront leur bonus de +2 au jet de protection contre le souffle du dragon blanc.

Soins mineurs

Portée : contact
Durée : permanent
Effet : une créature vivante

(Ou *guérison des blessures légères*) Ce

sort guérira des blessures ou soignera une paralysie. Si l'on s'en sert pour guérir une blessure, le bénéficiaire récupère 2-7 (1d6+1) points de vie. Si l'on s'en sert pour contrer une paralysie, le sort ne guérira pas les blessures. Le clerc peut se soigner lui-même s'il le désire.

Ce sort ne fera pas augmenter le nombre total de points de vie que possédait le personnage à l'origine.

EXEMPLE : votre guerrier avait au début de l'expédition un total de 8 points de vie. Il a été blessé pendant un combat et il ne lui reste plus que 4 points de vie. Alina lui fait un sort de *soins mineurs* et le touche légèrement. Elle fait un « 6 », ce qui soigne l'équivalent de 7 points de dégâts. Les points de vie du guerrier remontent à 8, son maximum, et les 3 points en excès sont perdus.

SORTS CLÉRICAUX DE DEUXIÈME NIVEAU

Bénédiction*

Portée : 18 m
Durée : 6 tours
Effets : tous dans un carré de 6 m de côté

Ce sort améliore de +1 le moral des créatures qui se battent de votre côté ainsi que leurs jets pour toucher et les dégâts qu'elles infligent. Les effets se feront sentir dans un carré de 6 mètres de côté, sur ceux qui ne sont pas encore engagés en combat.

Inversé, ce sort devient une *malédiction* qui pénalise de –1 le moral et les jets pour toucher ainsi que les dégâts de vos adversaires. Chaque victime peut effectuer un jet de protection pour résister aux effets du sort.

Charme-serpents

Portée : 18 m
Durée : 2-5 rounds ou 2-5 tours
Effets : 1 DV de serpents par niveau du lanceur de sorts

Un clerc peut *charmer* 1 dé de vie de serpents par niveau d'expérience. Aucun jet de protection n'est valable. Un clerc de 5e niveau pourrait *charmer* un serpent de 5 dés de vie, 5 serpents de 1 dé de vie ou toute autre combinaison totalisant 5 dés de vie ou moins. Les serpents affectés se dresseront et se balanceront lentement, mais sans mordre à moins d'être attaqués. Si le sort est utilisé sur des serpents en train d'attaquer, la durée sera de 2-5 rounds ; autrement, la durée est de 2-5 tours. Quand le sort arrive à sa fin, les serpents redeviennent normaux (avec des réactions naturelles, sans être automatiquement hostiles).

Détection des pièges

Portée : 0 (clerc seulement)
Durée : 2 tours
Effets : pièges luisant dans un rayon de 9 m

Ce sort permet de faire briller les pièges d'une lueur bleu-pâle, lorsque le clerc s'en rapproche à moins de 9 mètres. Le type de piège n'est pas révélé, ni la méthode pour le neutraliser.

Langage animal

Portée : 0 (clerc seulement)
Durée : 6 tours
Effets : conversation avec les animaux dans un rayon de 9 m

Quand ce sort est lancé, le clerc doit nommer une sorte d'animal (comme des « loups normaux », des « chauves-souris normales », etc.). Pendant la durée du sort, le clerc pourra alors parler avec le type d'animal nommé, s'il se trouve dans un rayon de 9 mètres. Les effets du sort se déplacent avec le clerc. Tous les animaux et leurs formes géantes (mammifères, insectes — insectes géants non-compris — oiseaux, poissons, etc.) comprennent ce langage. Les animaux doués d'intelligence ou les créatures fantastiques ne peuvent pas converser avec le clerc par l'intermédiaire de ce sort. Quand deux formes d'animaux existent (normale ou géante), l'une d'elles doit alors être spécifiée. Les réactions des créatures sont généralement favorables (+2 sur les jets de réaction) et elles peuvent être persuadées de rendre un service au clerc si le résultat du jet de réaction est suffisamment élevé. La créature doit pouvoir comprendre ce qu'on lui demande, et bien sûr pouvoir le faire.

Paralysie*

Portée : 54 m
Durée : 9 tours
Effets : paralyse jusqu'à 4 créatures

(*Mouvement gelé*) Le sort de *paralysie* affectera tout humain, demi-humain ou créature humanoïde (goblours, dryade, gnoll, gnome, gobelin, hobgobelin, kobold, homme-lézard, ogre, orque, génie des eaux, pixie, esprit follet). Ce sort n'affectera pas les morts-vivants ou les créatures plus grandes que les ogres. Chaque victime doit réussir un jet de protection contre les sorts pour ne pas être paralysée pendant 9 tours. Ce sort peut être lancé sur une seule personne ou un groupe dans son ensemble. S'il est lancé sur une seule personne, son jet de protection sera pénalisé de –2. S'il est lancé sur un groupe, seulement 4 personnes seront affectées (au choix du clerc), sans que leurs jets de protection ne soient modifiés. La paralysie ne peut être neutralisée que par un sort de *paralysie* inversé ou par un sort de *dissipation de la magie*.

L'inverse du sort est appelé *contre-paralysie*. Il peut neutraliser la paralysie de 4 personnes au maximum (même provenant du sort similaire de magicien ou d'elfe). Il n'a aucun autre effet.

Perception des alignements*

Portée : 0 (clerc seulement)
Durée : 1 round
Effets : une créature jusqu'à 3 m

L'utilisateur de ce sort peut découvrir l'alignement (Loyal, Neutre ou Chaotique) d'une créature se trouvant jusqu'à 3 mètres. Ce sort peut également servir à trouver l'alignement d'un objet enchanté ou d'un endroit particulier (par exemple une épée magique ou un temple).

L'inverse du sort, *confusion des alignements*, dure 1 tour par niveau d'expérience de l'utilisateur, et ne peut être appliqué sur une créature qu'en la touchant. Aucun jet de protection n'est possible. Pendant ce laps de temps, tout clerc essayant de déterminer l'alignement du sujet de ce sort, obtiendra une fausse réponse, même en faisant plusieurs tentatives (dans ce dernier cas, la réponse reste toujours la même).

Résistance au feu

Portée : 9 m
Durée : 2 tours
Effets : une créature vivante

Pendant toute la durée de ce sort, le sujet ne peut être atteint par des flammes ou une chaleur normale. Il gagne un bonus de +2 sur tous ses jets de protection contre les sorts basés sur le feu (souffle de dragon, *boules de feu*, etc.) En outre, les dégâts causés par ce genre d'attaques sont réduits de 1 point par dé de dégâts (compte tenu qu'un dé fait au moins 1 point de dégât, quels que soient les ajustements). De la même manière, le souffle de dragon rouge est réduit de 1 point par dé de vie de la créature.

Silence, sur 5 mètres

Portée : 54 m
Durée : 12 tours
Effets : sphère de silence de 9 m

Ce sort permet d'assourdir complètement la zone d'effet. Des conversations ou le lancement de sorts depuis cette zone sont impossibles pendant toute la durée du sort. Ce sort n'empêche pas une victime d'entendre les sons provenant de l'extérieur de la zone d'effet. Si le sort est lancé sur une créature, celle-ci doit réussir un jet de protection contre les sorts, sinon les effets du sort se déplaceront avec la victime. Si le jet de protection est réussi, les effets du sort resteront à l'endroit où le sort avait été envoyé, la victime pouvant alors quitter la zone d'effet au round suivant.

SORTS CLÉRICAUX DE TROISIÈME NIVEAU

Contrecoup

Portée : 9 m
Durée : 1 tour
Effets : 1d6 de bonus sur les dégâts d'une arme

(*Frappe*) Ce sort permet au bénéficiaire d'infliger 1d6 points de dégâts supplémentaires par attaque (comme un *bâton magique de contrecoup*). L'arme infligera ces dégâts supplémentaires tant que durera le sort. Ce bonus ne s'appliquera pas aux jets pour toucher. Si le sort est appliqué sur une arme normale, les monstres ne pouvant être touchés que par des armes magiques pourront alors être atteints : les dégâts ne seront que les 1d6 points de dégâts du sort, quelles que soient l'arme et sa taille.

Croissance animale

Portée : 36 m
Durée : 12 tours
Effets : double la taille d'un animal

Ce sort fait doubler la taille d'un animal normal ou géant. Ce dernier double également sa force et les dégâts de ses attaques. La charge qu'il peut transporter est aussi doublée. Le comportement de l'animal n'est pas modifié, ni sa classe d'armure, ni ses points de vie. Ce sort n'affecte pas les animaux doués d'intelligence ni les créatures fantastiques.

Désenvoûtement*

Portée : contact
Durée : permanent
Effets : annule un envoûtement ou une malédiction

(*Suppression de la malédiction*) Ce sort permet d'annuler un envoûtement, qu'il se trouve sur un objet, une personne ou un endroit. Certains objets magiques envoûtés (objets maudits) peuvent perdre leurs effets pendant une courte période. Le MD peut décider que ce sort, en conjonction avec une *dissipation du mal*, pourrait neutraliser définitivement un objet maudit, ou bien seulement avec l'emploi du *désenvoûtement* par un clerc ou un magicien de haut niveau.

L'inverse de ce sort, *envoûtement*, provoque une mauvaise fortune ou un malaise chez la victime. Les *envoûtements* ne sont limités que par l'imagination du clerc, mais s'ils sont trop puissants, ils peuvent alors se retourner contre lui (toujours suivant le MD !) Des limites acceptables pour les *envoûtements* peuvent indure : –4 de pénalité sur les jets pour toucher, –2 sur les jets de protection ; caractéristique principale réduite de moitié, etc. La victime a droit à un jet de protection contre les sorts pour échapper aux effets de l'*envoûtement*.

Guérison de la cécité

Portée : contact
Durée : permanent
Effets : une créature vivante

Ce sort permet de rendre la vue à une créature aveuglée, même par un sort de *lumière/ténèbres* (éternelles/normales). Cependant, ce sort reste sans effet contre une cécité provoquée par un *envoûtement*.

Guérison des maladies*

Portée : 9 m
Durée : permanent
Effets : une créature vivante à portée

Ce sort permet de guérir une créature de n'importe quelle maladie, y compris celles qui sont transmises par les momies ou le limon vert. Ce sort lancé par un clerc du 11e niveau sera capable de guérir la lycanthropie.

L'inverse de ce sort, *contamination*, provoque une horrible dégénérescence des tissus, sauf si la victime réussit un jet de protection contre les sorts. Un personnage contaminé effectue tous ses jets de dés à –2. En plus, ses blessures ne peuvent pas être soignées par la magie et quant à sa convalescence normale, elle sera deux fois plus lente. Cette infection est fatale au bout de 2-24 jours, à moins que la victime n'obtienne un sort de *guérison des maladies*.

Localisation d'objets

Portée : 0 (clerc seulement)
Durée : 6 tours
Effets : détecte un objet sur 36 m

Ce sort permet au clerc de sentir la direction à prendre pour trouver un objet connu. La distance à laquelle il se trouve n'est pas précisée. Un objet courant, comme des escaliers montants, peut être détecté ; autrement, le clerc doit connaître précisément l'apparence d'un objet (taille, poids, forme, couleur, etc.). Ce sort ne permet pas de localiser une créature.

Lumière éternelle*

Portée : 36 m
Durée : permanent
Effets : sphère lumineuse de 18 mètres

Ce sort crée une lumière équivalente à celle du soleil, dans une sphère de 18 mètres de diamètre. Elle dure jusqu'à ce qu'un sort de *dissipation de la magie* ou de *ténèbres éternelles* l'annule. Les créatures qui sont pénalisées lorsqu'elles sont exposées à la lumière du jour (comme les gobelins) le seront également lorsqu'elles se trouveront dans la zone d'effet du sort. Si le sort est lancé sur les yeux d'une créature, celle-ci doit réussir un jet de protection contre les sorts, ou être aveuglée jusqu'à ce que les effets du sort soient neutralisés. Ce sort peut être envoyé sur un objet ou dans un endroit.

L'inverse du sort, *ténèbres éternelles*, crée une sphère de pénombre du même volume. Les torches, les lanternes et même le sort de *lumière* ne l'affecteront pas. L'infravision ne peut pas traverser la sphère de *ténèbres éternelles*. Si ce sort est envoyé sur les yeux d'une créature, celle-ci doit réussir un jet de protection contre les sorts, sinon elle sera aveuglée jusqu'à ce que les effets du sort soient neutralisés.

Nécromancie

Portée : 3 m
Durée : 1 round par niveau de clerc
Effets : le clerc peut poser trois questions

Par l'intermédiaire de ce sort, un clerc peut poser trois questions à l'esprit d'un défunt, dont le corps se trouve dans la portée du sort. Jusqu'au 7e niveau, un clerc peut contacter des êtres morts depuis peu (4 jours au plus). Du 8e au 14e niveau, le clerc peut contacter les âmes des personnages décédés depuis 4 mois. Du 15e au 20e niveau, le clerc peut contacter ceux qui sont morts depuis 4 ans. Aucune limite ne s'applique aux clercs du 21e niveau et plus. L'esprit répondra toujours dans une langue connue du clerc, mais ne pourra offrir que des renseignements connus par le personnage avant sa mort. Si l'alignement du clerc est identique à celui du défunt, des réponses courtes et précises lui seront fournies ; cependant, si les alignements sont différents, les réponses parviendront sous la forme d'énigmes.

SORTS CLÉRICAUX DE QUATRIÈME NIVEAU

Aquagenèse

Portée : 3 m
Durée : 6 tours
Effets : crée une source magique

À l'aide de ce sort, le clerc peut faire apparaître une source enchantée sur le mur ou sur le sol. La source coulera pendant une heure, fournissant ainsi suffisamment d'eau pour 12 hommes et leurs montures (soit à peu près 200 litres). Pour chaque niveau d'expérience au-delà du 8e, de l'eau pour 12 hommes supplémentaires et leurs montures peut être créée.

Bâtons à serpents

Portée : 36 m
Durée : 6 tours
Effets : jusqu'à 16 bâtons

Ce sort transforme 2-16 bâtons en serpents (voir caractéristiques ci-dessous). Les serpents peuvent être venimeux (50 % de chances par serpent). Ils obéiront aux

ordres du clerc, mais ils se retransformeront en bâtons dès qu'ils seront tués, ou quand le sort arrivera à son terme.

Serpents : classe d'armure 6, dé de vie 1, déplacement 27 m (9 m), 1 attaque, dégâts 1-4, jets de protection : guerrier 1, alignement : Neutre.

Contre-poison*

Portée : contact
Durée : permanent
Effets : une créature, un récipient ou un objet

Ce sort neutralisera tout poison provenant d'une créature, d'un récipient (flacon ou fiole), ou d'un objet (coffre piégé). Il est possible de ramener à la vie un personnage empoisonné si le sort est appliqué dans les 10 rounds qui suivent sa mort. Les effets se produiront sur tous les poisons présents quels que soient leurs types ; par contre, les blessures ne seront pas soignées (un personnage empoisonné mais mort à la suite de ses blessures ne pourra pas être ramené à la vie).

L'inverse de ce sort, *empoisonnement*, peut être appliqué (au contact) sur une créature ou un récipient. Il ne pourra pas être appliqué sur d'autres objets. La victime doit réussir son jet de protection contre les sorts, ou mourir immédiatement, empoisonné. Si le sort est appliqué sur un récipient, le contenu sera empoisonné ; aucun jet de protection ne s'applique, même pour des récipients ou des contenus magiques (comme des potions). *L'empoisonnement* est un acte généralement Chaotique.

Dissipation de la magie

Portée : 36 m
Durée : permanent
Effets : destruction des sorts dans un cube de 6 m

La *dissipation de la magie* détruit les sorts dans un cube de 6 m de côté. Les objets magiques ne sont pas affectés. Les lanceurs de sorts (clercs, elfes ou magiciens) d'un niveau inférieur ou égal à celui de l'utilisateur, voient leurs sorts automatiquement et immédiatement détruits. Les sorts lancés par un personnage de plus haut niveau ne sont pas toujours affectés : les chances que la *dissipation* ne fonctionne pas, sont de 5 % par différence de niveau d'expérience entre les deux antagonistes. *Par exemple* : un clerc de 7e niveau qui tente de se protéger contre la magie d'un nécromancien (9e niveau), aurait 10 % de chances que sa *dissipation* soit sans effet.

Langage des plantes

Portée : 0 (clerc seulement)
Durée : 3 tours
Effets : toutes les plantes sur 9 m

Ce sort permet de parler aux plantes comme si elles étaient douées d'intelligence. Un simple service pourrait être demandé et obtenu si la plante est capable de comprendre et d'effectuer ce qu'on lui demande. Ce sort peut permettre de traverser des broussailles qui autrement seraient impénétrables. La communication avec les monstres végétaux, comme les sylvaniens, est aussi possible.

Nécro-animation

Portée : 18 m
Durée : permanent
Effets : crée des zombies et des squelettes

Ce sort permet à l'utilisateur de transformer des cadavres ordinaires se trouvant à portée, en squelettes ou zombies animés par magie. Ces morts-vivants créés par le clerc obéiront jusqu'à ce qu'ils soient détruits par un autre clerc, par un guerrier en combat ou par un sort de *dissipation de la magie*. Pour chaque niveau du clerc, un dé de vie de mort-vivant peut être ainsi animé. Un squelette a le même nombre de dés de vie que la créature d'origine. Les niveaux des personnages ne sont pas comptés (la dépouille d'un personnage de 9e niveau d'expérience transformée en zombie, aurait 2 dés de vie). Les créatures animées de cette manière ne possèdent pas de sorts, mais sont immunisées contre les sorts de *sommeil* ou de *charme*, ainsi qu'au poison.

Les clercs Loyaux doivent prendre garde à ne pas se servir de ce sort, à moins que ce ne soit pour le Bien. Créer des morts-vivants est généralement considéré comme un acte Chaotique.

Protection contre le mal, sur 3 mètres

Portée : 0
Durée : 12 tours
Effets : barrière de 6 m de diamètre

Ce sort crée une barrière invisible et magique autour de l'utilisateur à 3 mètres de lui. Elle protège contre des attaques provenant d'êtres maléfiques (généralement des monstres d'un alignement différent de celui de l'utilisateur). Toutes les créatures se trouvant dans les limites de la barrière bénéficient d'un bonus de +1 sur tous leurs jets de protection et ceux qui se trouvent au-delà sont pénalisées d'un –1 sur tous leurs jets pour toucher, jusqu'à ce que le sort arrive à sa fin.

De plus, les créatures « enchantées » ne pourront pas traverser cette barrière pour porter des coups au corps à corps. Ces créatures ne pourront attaquer qu'avec des sorts ou avec des projectiles. Une créature enchantée est un être qui a été invoqué, animé ou contrôlé par la magie (comme avec un sort de *charme*), ou qui ne peut être touchée que par une arme magique. Les créatures qui ne peuvent être touchées que par les armes en argent n'entrent pas dans cette catégorie.

Si quiconque se trouvant dans la barrière attaque une créature enchantée plus rien n'empêchera alors cette créature de contre-attaquer au corps à corps. Le bonus sur les jets de protection et la pénalité sur les jets pour toucher s'appliquent encore dans ce cas.

Soins majeurs*

Portée : contact
Durée : permanent
Effets : une créature vivante

(*Guérison des blessures graves*) Ce sort est similaire aux *soins mineurs*, mais il soignera 4-14 points de dégâts (2d6+ 2).

L'inverse de ce sort, *blessure majeure*, infligera 4-14 points de dégâts à la créature touchée (pas de jet de protection). Cependant, le lanceur de sort doit effectuer un jet pour toucher sa victime pour lui infliger cette blessure majeure.

SORTS CLÉRICAUX DE CINQUIÈME NIVEAU

Communion

Portée : 0 (clerc seulement)
Durée : 3 tours
Effets : 3 questions

Ce sort permet au clerc de poser trois questions aux grandes puissances de l'au-delà (dieux, esprits, …). Les réponses ne se feront que par oui ou par non. Cependant, le clerc ne peut utiliser ce sort qu'une fois par semaine. Si celui-ci est utilisé trop souvent, le MD peut éventuellement en limiter l'utilisation à une fois par mois. Une fois par an, le clerc peut poser 6 questions.

Dissipation du mal

Portée : 9 m
Durée : 1 tour
Effets : monstres enchantés ou morts-vivants, ou bien un envoûtement ou un charme

Ce sort peut affecter tous les morts-vivants et monstres enchantés (invoqués, animés ou contrôlés par la magie) se trouvant à portée. Le monstre sera détruit à moins qu'il ne réussisse un jet de protection contre les sorts, avec une pénalité de –2. Toute créature venant d'un autre plan est bannie (forcée à retourner sur son plan d'origine) si elle rate son jet de protection. Même si le jet de protection est réussi, la créature devra fuir et se tenir à bonne distance du clerc tant que celui-ci se concentrera (sans se déplacer). Ce sort permet aussi de neutraliser les effets d'un objet maudit ou d'un sort de *charme*.

Fléau d'insectes

Portée : 144 m
Durée : 1 jour
Effets : crée une nuée d'insectes de 9 m de rayon

Ce sort invoque une vaste nuée d'insectes. Elle obscurcit la vision et repousse les créatures de moins de 3 dés de vie (pas de jet de protection). La nuée se déplace de 6 mètres par round suivant les ordres du clerc s'il se trouve à portée. Le clerc doit se concentrer sans bouger pour contrôler la nuée. Si le lanceur de sort est dérangé, le sort prendra fin et la nuée se dissipera. Ce sort ne fonctionne qu'en plein air, ou au-dessus du sol.

Manne

Portée : 3 m
Durée : permanent
Effets : crée de la nourriture pour 12 personnes ou plus

Ce sort crée une quantité nourriture suffisante pour 12 hommes et leurs montures. Pour chaque niveau d'expérience du clerc au-delà du 8e, de la nourriture pour 12 hommes supplémentaires et leurs montures peut aussi être créée.

Quête religieuse*

Portée : 9 m
Durée : spécial
Effets : contraint une créature vivante

Ce sort force la victime à se charger d'une tâche spéciale ou d'une quête, suivant les ordres du clerc. La victime a droit à un jet de protection pour échapper aux effets du sort. Par exemple, le clerc pourrait demander de détruire un monstre, de faire évader un prisonnier, de découvrir un objet magique ou de faire un pèlerinage. Si la *quête* est trop difficile ou franchement impossible, le sort n'a alors aucun effet. Si la victime refuse de se charger de la *quête*, elle sera *maudite* (voir *envoûtement* : le type d'effets est au choix du MD, mais avec deux fois sa puissance normale).

L'inverse de ce sort, l'*accomplissement religieux*, peut servir à annuler un sort de *quête religieuse* ou un *envoûtement* relatif à cette *quête*. Les chances de succès sont de 50 %, moins 5 % par différence de niveau d'expérience entre l'utilisateur et le clerc qui avait ordonné la *quête*. *Par exemple :* un clerc de 11e niveau tentant d'annuler une *quête religieuse* ordonnée par un clerc de 13e, aurait 40 % de chances de succès.

Rappel à la vie*

Portée : 36 m
Durée : permanent
Effets : corps d'un humain ou demi-humain

Par l'intermédiaire de ce sort, le clerc peut rappeler l'âme d'un humain, d'un elfe, d'un petite-gens ou d'un nain. Le corps doit être présent et s'il est mutilé, le personnage ramené à la vie souffrira de certaines incapacités physiques. Un clerc du 8e niveau peut rappeler l'âme d'un défunt mort depuis 4 jours. Pour chaque niveau au-delà du 8e, 4 jours peuvent être rajoutés à cette limite. Ainsi, un clerc de 10e niveau peut rappeler à la vie ceux qui sont morts depuis 12 jours. Le personnage revient à la vie avec 1 point de vie restant, il ne peut pas se battre, envoyer de sorts, se servir de ses facultés, porter un équipement ou progresser plus vite qu'à demi-vitesse. Ces pénalités disparaîtront après deux mois de repos complet au lit. La convalescence ne peut être accélérée par la magie.

Ce sort peut être lancé sur un mort-vivant se trouvant à portée. Celui-ci sera détruit immédiatement si son jet de protection contre les sorts est manqué. Ce dernier est pénalisé de –2. Cependant, s'il s'agit d'un vampire, il sera obligé de retourner sous forme gazeuse dans son cercueil afin de se reposer.

L'inverse du sort, *destruction de la vie*, matérialisera un rayon mortel capable de tuer une créature se trouvant dans les 18 mètres. La victime a droit à un jet de protection contre les rayons mortels pour échapper aux effets du sort. Un clerc Loyal ne se servira de ce sort qu'en dernier recours.

Soin ultime*

Portée : au toucher.
Durée : permanente
Effet : une seule créature vivante.

Ce sort est similaire à un *soins mineurs* mais rendra 6-21 (3d6 + 3) points de vie à une créature vivante.

L'inverse du sort (*blessure ultime*) inflige 6-21 points de dégâts à toute créature vivante ou personnage touché (aucun jet de protection).

Le clerc doit lancer un dé de toucher normal pour infliger la blessure ultime.

Vision réelle

Portée : 0 (le clerc lui-même, exclusivement)
Durée : 1 tour + 1 round par niveau du clerc
Effet : révèle toutes choses.

Lorsque ce sort est lancé, le clerc peut voir clairement toutes les choses se trouvant dans un rayon de 120'. Le sort est extrêmement puissant : le clerc peut voir grâce à lui tous les objets ou créatures cachés, invisibles et éthérés, tout comme avec le sort de magicien *détection de l'invisibilité* (y compris les portes secrètes). De plus toute chose ou créature ne se trouvant pas sous sa forme réelle – qu'elle soit *métamorphosée*, déguisée etc. – est vue telle qu'elle est réellement, sans aucune possibilité d'erreur. L'alignement est détecté également, tout comme l'expérience et la puissance (niveau ou nombre de dés de vie).

SORTS CLÉRICAUX DE SIXIÈME NIVEAU

Animation des objets

Portée : 18 m
Durée : 6 tours
Effets : déplace des objets

Le clerc peut se servir de ce sort pour déplacer des objets (matières non-vivantes et non-magiques) à distance et les faire attaquer. Un objet pesant jusqu'à 4.000 po (à peu près la taille de deux humains), ou plusieurs objets dont le poids total ne dépasse pas les 4.000 po, peuvent être ainsi animés. Le MD doit décider de la vitesse de déplacement de l'objet, du nombre d'attaques, des dégâts et autres détails de combat concernant l'objet animé. Comme ordre de grandeur, un objet de la taille d'une statue se déplacerait de 9 m par round, attaquerait une fois par round en infligeant 2-16 points de dégâts, et aurait une classe d'armure de 1. Une chaise ne serait que de CA 6, mais se déplacerait de 54 m par round sur ses quatre pieds, attaquerait deux fois par round en infligeant 1-4 points de dégâts par attaque. Les objets ont les mêmes chances de toucher un adversaire que le clerc qui les anime.

Barrière*

Portée : 18 m
Durée : 12 tours
Effet : création de marteaux tourbillonnants

Ce sort crée une barrière magique cylindrique mesurant jusqu'à 9 m de diamètre et 9 m de hauteur. Il s'agit d'un mur de marteaux tourbillonnants et dansants, de toute évidence très dangereux. Toute créature la traversant reçoit 7-70 points de dégâts (aucun jet de protection). On utilise souvent ce sort pour bloquer l'entrée d'un passage. L'inverse de ce sort (*détruire une barrière*) détruira toute *barrière* crée par un clerc. Il peut également s'utiliser pour supprimer un *mur de glace*, un *mur de feu* ou un *mur de pierre* créé par un magicien. Il n'aura aucun effet sur un *mur de fer*.

Création d'animaux normaux

Portée : 9 m
Durée : 10 tours
Effet : crée 1-6 animaux fidèles

À l'aide de ce sort, le clerc peut transformer l'air ambiant en animaux normaux. Ceux-ci apparaîtront à l'endroit choisi par lui (dans une limite de 9 m) mais pourront par la suite être envoyés (par l'ordre) jusqu'à 18 m s'il le désire.

Les animaux créés comprendront toujours le clerc et lui obéiront. S'ils en reçoivent l'ordre, ils combattront et rendront d'autres services (porter des objets, monter la garde, etc.) au maximum de leurs capacités. Ce sont des animaux normaux qui peuvent en attaquer d'autres à moins que leurs instructions ne soient clairement exprimées.

Le clerc peut choisir le nombre d'animaux qu'il crée mais pas leur type exact ; ceci reste à l'appréciation du MD (ou à la fortune d'un tirage aléatoire). Il est possible de créer un gros animal (éléphant, hippopotame, etc.) trois moyens (ours, grands chats, etc.) ou six petits (loups, babouins, etc.). Aucun animal « géant » ne peut être créé par ce sort. Les animaux disparaissent lorsqu'ils sont tués ou lorsque l'effet du sort se dissipe.

Guérison totale

Portée : au toucher
Durée : permanente
Effet : guérit toute affliction

Ce sort est le plus puissant de tous les sorts de soins. Lorsqu'on l'utilise pour soigner des blessures, il élimine presque tous les dégâts subis, ramenant le blessé à 1-6 points de son maximum de points de vie. Il peut éliminer une malédiction, neutraliser un poison, soigner la paralysie, la cécité, une maladie ou même annuler l'effet d'un sort de *débilité mentale*. Néanmoins il ne soignera qu'une seule chose à la fois. Si la personne soignée souffre de deux afflictions ou plus (comme par exemple des blessures et une malédiction) le clerc devra choisir celle qu'il désire soigner. S'il est lancé sur le bénéficiaire d'un *rappel à la vie* le sort de *guérison totale* élimine l'obligation de rester au lit, pendant deux semaines ; le bénéficiaire retrouve immédiatement toutes ses capacités.

Langage des monstres*

Portée : 0 (clerc seulement)
Durée : 1 round par niveau du clerc
Effets : permet la conversation avec un monstre

Ce sort donne au clerc la faculté de pouvoir poser des questions à toute créature vivante ou mort-vivante se trouvant dans les 9 m. Même les monstres non-intelligents comprendront et répondront au clerc. Ceux à qui la parole est adressée n'attaqueront pas le clerc lors de la conversation, mais pourront se défendre s'ils sont attaqués. Une seule question par round peut être posée (le sort dure 1 round par niveau d'expérience du clerc).

L'inverse de ce sort, *babillage*, a une portée de 18 m et une durée de 1 tour par niveau de clerc. La victime peut effectuer un jet de protection contre les sorts, mais avec une pénalité de –2. Si le jet de protection est raté, la victime ne pourra être comprise par aucune autre créature pendant toute la durée du sort. Même les messages écrits, le langage des mains ou autres formes de communication paraîtront incohérents. Ceci n'influence pas la faculté de lancer des sorts, mais peut empêcher l'emploi d'objets magiques nécessitant un mot spécial pour déclencher leurs effets.

Orientation

Portée : 0 (clerc seulement)
Durée : 6 tours +1 tour par niveau du lanceur de sorts
Effets : indique la direction d'un passage

Quand ce sort est lancé, le clerc doit spécifier un endroit particulier sans l'avoir pour autant déjà visité. Pendant toute la durée du sort, le clerc connaîtra la direction à prendre pour se rendre à cet endroit. De plus, toute information nécessaire pour atteindre ce but sera également obtenue ; *par exemple* : l'endroit où les passages secrets se trouvent, les mots de passe, etc. Ce sort est souvent fort utile pour prendre la fuite.

Rappel

Portée : 0 (clerc seulement)
Durée : instantané
Effets : téléporte le clerc dans son sanctuaire

Similaire au sort de *téléportation* des magiciens, il permet au clerc de se rendre à son sanctuaire avec son équipement (mais sans autre créature). Le clerc doit avoir au moins un domicile habituel, dont une des pièces servira au *rappel*. Pendant le round où ce sort est lancé, le clerc obtient automatiquement l'initiative, à moins d'être surpris.

Serviteur aérien

Portée : 18 m
Durée : 1 jour par niveau du clerc
Effet : le serviteur va chercher un objet ou une créature

Un serviteur aérien est un être humanoïde très intelligent venu du plan éthéré. Grâce à ce sort, le clerc invoque l'un de ces êtres qui apparaît immédiatement. Le clerc doit alors décrire une créature ou un objet au serviteur, faute de quoi celui-ci repartira aussitôt. L'endroit approximatif où se trouve la cible doit également être mentionné. Lorsqu'il possède description et localisation, le Serviteur se met en chasse, tentant de trouver l'objet ou la créature et de le ramener au clerc. Il y consacrera tout le temps nécessaire, dans les limites de la durée du sort.

Le serviteur aérien possède une Force de 18 et peut porter jusqu'à 5.000 po. Il lui est possible de devenir éthéré à volonté, ce qui lui permet de se transporter aisément dans la plupart des endroits. Néanmoins il lui est impossible de traverser la zone d'effet d'un sort de *protection contre le mal*. S'il lui est impossible de faire son devoir dans le temps qui lui est imparti, le serviteur devient fou et retourne auprès du clerc pour l'attaquer.

SORTS CLÉRICAUX DE SEPTIÈME NIVEAU

Parole Sacrée

Portée : 0
Durée : instantanée
Effet : toutes créatures dans un rayon de 12 m

Ce sort affecte toutes les créatures, amies ou ennemies, se trouvant dans un rayon de 12 m autour du clerc. Lorsque celui-ci prononce la *parole sacrée* toutes les créatures dont l'alignement diffère du sien sont affectées de la manière suivante :

Jusqu'au niveau 5 : tuées
Niveau 6-8 : étourdies pour 2-20 tours
Niveau 9-12 : assourdies pour 1-6 tours
Niveau 13+ : étourdies pour 1-10 rounds

Toute victime possédant 13 niveaux ou plus, ainsi que celles du même alignement que le clerc, peuvent lancer un jet de protection pour éviter totalement les effets.

Ce sort extrêmement puissant ne peut être arrêté par la pierre ni par aucune substance solide, à l'exception du plomb (il peut être bloqué par une *bulle anti-magique*).

Rappel ultime de la vie*

Portée : 18 m
Durée : permanente
Effet : rappelle à la vie toute créature

Ce sort est similaire au sort de 5e niveau – *rappel à la vie*, à ceci près qu'il fonctionne sur toute créature. Un bénéficiaire humain ou demi-humain s'éveille immédiatement sans aucune blessure (au maximum de ses points de vie) et est capable de combattre, utiliser les capacités, les sorts qu'il connait, etc. sans la moindre pénalité à l'exception de celles présentes au moment de la mort. Une victime *maudite* ou *malade* au moment de la mort, par exemple, souffrirait toujours de ces afflictions après avoir bénéficié d'un *rappel ultime de la vie*. Si une autre créature (ni humaine, ni demi-humaine) bénéficie du sort, les règles du sort *rappel à la vie* s'appliquent (y compris les limitations temporelles, le besoin de repos, etc.).

Un clerc de 17e niveau peut lancer ce sort sur un corps humain ou demi-humain mort depuis un maximum de 4 mois ; pour chaque niveau d'expérience supérieur au 17e, 4 mois supplémentaires sont ajoutés à cette durée. Ainsi un clerc de 19e niveau

pourrait lancer un *rappel* ultime de la vie sur un cadavre décédé depuis 12 mois.
Si on le lance sur un mort-vivant possédant moins de 8 dés de vie, celui-ci est immédiatement détruit (aucun jet de protection). Un mort-vivant possédant de 7 à 12 dés de vie doit lancer un jet de protection contre les sorts, avec une pénalité de –4 ; en cas d'échec il est détruit. Un mort-vivant possédant plus de 12 dés de vie reçoit 6-60 (6d10) points de dégâts mais peut lancer un jet de protection contre les sorts pour n'en recevoir que la moitié.

L'inverse du sort (*destruction ultime de la vie*) affecte les créatures vivantes de la même façon que la forme normale affecte les morts-vivants (ceux de 7 dés de vie ou moins sont détruits etc.). Lancé sur un mort-vivant, quel qu'il soit, une *destruction ultime de la vie* a le même effet qu'une *guérison totale* sur une créature vivante (rendre tous les points de vie, sauf 1-6, soigner la cécité, ou la *débilité mentale*, etc.).

Restauration*

Portée : au toucher
Durée : permanente
Effet : restaure un niveau d'énergie

Ce sort restaurera pleinement un niveau d'énergie (d'expérience) à toute victime l'ayant perdu par la faute d'un mort-vivant ou de toute autre manière, il ne restaurera qu'un seul niveau et n'en ajoutera pas si aucun n'a été perdu. De plus, lancer ce sort provoque chez le clerc la perte d'un niveau d'expérience comme s'il avait été frappé par un nécrophage. Toutefois cet effet n'est pas permanent et disparaîtra au bout de 2-20 jours de repos.

L'inverse de ce sort (*perte d'énergie*) retirera un niveau d'expérience à la victime touchée, comme si le clerc était un nécrophage ou une apparition. Lancer ce sort ne cause aucune perte au clerc, ni ne le force à se reposer, mais il s'agit d'un acte Chaotique que s'interdisent les personnages Loyaux.

Sorcellerie

Portée : 0 (le clerc uniquement)
Durée : un tour
Effet : permet d'utiliser un parchemin ou un objet magique réservé aux magiciens.

Grâce à ce sort, le clerc gagne la capacité de se servir d'un objet magique normalement réservé aux magiciens ou de lancer un sort de magicien du 1er ou 2e niveau à partir d'un parchemin (le parchemin peut également contenir des sorts du 3e niveau ou supérieurs, mais ceux-ci ne pourront être lancés ainsi). Cette capacité dure jusqu'à ce que l'objet ou le parchemin soit utilisé, dans la limite d'un tour. Le clerc reçoit par magie la connaissance de la manière appropriée d'utiliser l'objet, comme s'il était lui-même un magicien. Pour déterminer la durée et les effets du sort de magicien, le niveau du lanceur est considéré comme étant égal au minimum requis pour y avoir accès.

Souhait

Portée : spéciale
Durée : spéciale
Effet : spécial

Seul un clerc du niveau 36 (maximum), avec une Sagesse de 18 (ou plus), peut lancer un sort de souhait.

Souhait est le plus puissant de tous les sorts auquel un clerc puisse accéder. On ne le trouve jamais inscrit sur un parchemin, mais il peut, en de rares occasions, être placé dans un objet (un anneau par exemple).

Survie

Portée : toucher
Durée : une heure par niveau du lanceur
Effet : protège une créature contre tout dégât non magique dû à l'environnement

Ce sort protège celui qui en bénéficie de tous les effets néfastes non magiques dus à un environnement précis. Cela inclut la chaleur ou le froid non magique, le manque d'air, etc. Tant que le sort est actif, le jeteur n'a besoin ni d'air, ni de nourriture, ni d'eau, ni de sommeil. Le sort ne protège pas des dégâts magiques de toutes sortes, des souffles, ni des attaques portées par des créatures. Il protège par contre de tout dégât causé par les conditions naturelles dans n'importe quel plan d'existence. Par exemple, un clerc peut utiliser ce sort dans le désert ou sous le blizzard pour contrer tout dégât dû à l'environnement ; il lui est également possible de survivre sous terre ou dans l'eau sans air, ou même dans le vide spatial.

Tremblement de terre

Portée : 120 m
Durée : 1 tour
Effet : provoque des secousses sismiques

Ce puissant sort amène une portion de terre à trembler et ouvre de larges fissures dans le sol. Un clerc de 17e niveau peut affecter une portion de 18 m de côté au plus. Chaque niveau subséquent lui permet d'ajouter 1,5 m à cette dimension. Ainsi un clerc de 18e niveau peut affecter une portion de 19,5 m de côté ; 21 m de côté au 19e niveau et ainsi de suite.

À l'intérieur de l'aire d'effet, toutes les petites constructions sont détruites, les plus grandes se fissurent. Le relief rocheux (collines, falaises, etc.) donne naissance à des avalanches. Des crevasses peuvent s'ouvrir dans le sol et attirer en leur sein 1 à 6 créatures (à déterminer aléatoirement), les écrasant irrémédiablement.

Voyage

Portée : 0
Durée : 1 tour/ niveau du lanceur
Effet : Permet de voyager dans les airs ou sous *forme gazeuse*

Ce sort permet au clerc de se déplacer rapidement et librement, même entre les plans d'existence. Le lanceur (et lui seul) peut voler comme s'il était sous l'effet d'un sort de *vol*, à une vitesse de 108 m/tour (36 m/round).

Le clerc peut en outre accéder à un plan d'existence proche en se concentrant pendant un round. Il ne peut changer de plan qu'une fois par tour. S'il le désire, il peut emmener une autre créature avec lui pour chaque tranche de 5 niveaux d'expérience arrondie à l'entier inférieur ; par exemple, un clerc du niveau 29 peut emmener avec lui cinq créatures. Pour bénéficier des effets du sort, les autres créatures doivent être en contact avec le clerc lorsqu'il le lance et que le *voyage* commence. Toute créature non consentante pourra faire un jet de protection contre les sorts pour s'affranchir de ses effets. Le clerc doit accompagner les autres bénéficiaires du sort ; il ne peut pas rester en arrière tandis qu'ils se déplacent.

Tant que le sort est actif, le lanceur (et lui seul) peut adopter une *forme gazeuse* en se concentrant pendant un tour complet (s'il est interrompu, la transformation n'a pas lieu). Contrairement à l'effet produit par la potion du même nom, tout l'équipement porté devient lui aussi partie intégrante du nuage gazeux. Sous cette forme, le lanceur peut voyager au double de la vitesse normale de vol : 216 m/tour (72 m/round). Sous *forme gazeuse*, il ne peut ni utiliser d'objets ni lancer de sorts, mais il ne peut pas non plus être blessé sauf par magie (armes ou certains sorts).

En outre, une créature sous *forme gazeuse* est incapable de franchir un sort de *protection contre le mal* ou une *bulle anti-magique*.



Description des sorts de druide

SORTS DE DRUIDE DE PREMIER NIVEAU

Aura féérique

Portée : 18 m
Durée : 1 round par niveau du druide
Effet : illumine créatures ou objets

À l'aide de ce sort, le druide peut créer un feu verdâtre, pâle et vacillant, sur les contours d'un ou plusieurs objets ou créatures. Ce feu n'inflige aucun dégât. Pour être sujettes au sort, les créatures doivent être détectées d'une manière ou d'une autre (par une *détection de la magie*, par exemple).

Toute attaque dirigée contre la créature ou l'objet affecté bénéficie alors d'un bonus de +2 au toucher, puisque la cible est repérée plus facilement.

Le druide peut entourer de ce feu une créature de taille humaine (environ 4 mètres de feu) par 5 niveaux d'expérience. Ainsi au 20e niveau il lui est possible de créer 16 m de feu, entourant une créature de la taille d'un dragon, deux de la taille d'un cheval ou quatre de la taille humaine.

Détection du danger

Portée : 1,5 m par niveau
Durée : 1 heure
Effet : révèle les dangers

Ce sort combine certains des effets des sorts de *détection des pièges* et de *détection du mal*. Pendant que ce sort est actif, le druide peut se concentrer sur les lieux, les objets ou les créatures à sa portée. Un round complet de concentration est nécessaire pour examiner une surface de 30 x 30 cm, une créature ou un petit objet (un coffre, une arme ou un autre objet plus petit). De plus grands objets nécessitent plus de temps. Après examen, le druide sait si l'objet représente un danger immédiat, s'il est potentiellement dangereux, ou s'il est bénin (de son point de vue uniquement).

Notez que la plupart des créatures sont potentiellement dangereuses. Ce sort permet également de détecter les poisons là où d'autres sorts ne le pourraient pas. La durée du sort est d'une heure lorsqu'il est utilisé à l'extérieur en milieu naturel sur le Plan primaire ; ailleurs, la durée est réduite de moitié (trois tours).

Localisation

Portée : 0 (le druide lui-même, exclusivement)
Durée : 6 tours
Effet : détecte un animal ou une plante, dans un rayon de 36 m

Ce sort permet au druide de sentir la direction dans laquelle se trouve un animal ou une plante connue. Il peut localiser (tout comme par le sort *localisation des objets*) tout animal normal ou de taille géante, mais aucune créature fantastique, aucun monstre végétal, pas plus qu'une créature ou végétal intelligent. Il lui faut déterminer le type exact de l'animal ou de la plante qu'il désire localiser mais il peut se dispenser d'en visualiser un ou une en particulier. L'animal, pas plus que la plante ne bénéficie d'un jet de protection (ce sort est souvent utilisé pour trouver des végétaux possédant des propriétés particulières).

Prévision de temps

Portée : 0 (le druide lui-même, exclusivement)
Durée : 12 heures
Effet : donne la connaissance des conditions météorologiques à venir.

Ce sort permet au druide d'apprendre avec précision le temps qu'il fera durant les 12 prochaines heures. Il couvre une région de 2 km de diamètre par niveau du druide ; un druide de 20e niveau connaîtrait par exemple le temps à venir dans un rayon de 20 km. Ce sort ne donne aucun contrôle sur le temps, se contentant de le prévoir.

SORTS DE DRUIDE DE DEUXIÈME NIVEAU

Distorsion du bois

Portée : 72 m
Durée : permanente
Effet : tord les armes en bois

Ce sort permet de tordre une ou plusieurs armes de bois, les rendant probablement inutilisables. Il affectera une flèche par niveau du druide le lançant ; une lance de fantassin, un javelot ou une baguette magique sont considérés comme ayant la valeur de deux flèches, un bâton (magique ou non) ou une massue quatre. Le sort n'affectera aucun objet en bois n'étant pas une arme. Si un objet magique est frappé par une *distorsion du bois* (un bâton, par exemple) celui qui le manie peut lancer un jet de protection contre les sorts pour en éviter les effets. Les objets portés mais non tenus en main ne bénéficient pas de ce jet de protection. Les objets magiques possédant des « plus » ont plus de chances de ne pas être affectées, dans une mesure de 10 % par « plus » (par exemple une *flèche +1* aurait 10 % de chances de ne pas subir les effets du sort).

Flamme

Portée : 0 (le druide lui-même, exclusivement)
Durée : 2 tours par niveau
Effet : crée du feu dans la main

Ce sort fait apparaître une petite flamme dans la paume du druide. Elle ne lui fait aucun mal et dégage l'illumination d'une torche normale. Il est possible de l'utiliser pour bouter le feu à des matériaux inflammables (lanterne, torche, huile, etc.) sans l'éteindre. Tant qu'il tient la flamme, le druide peut la faire disparaître et réapparaître en se concentrant, au rythme de 1 fois par round, jusqu'à la fin de la durée du sort. Il lui est possible de tenir en main et d'utiliser d'autres objets lorsque la flamme est éteinte. S'il le désire, il peut la projeter à une distance de 9 m maximum, mais elle disparaît un round après avoir quitté sa paume.

Métal brûlant

Portée : 9 m
Durée : 7 rounds
Effet : chauffe un objet métallique

Ce sort provoque le réchauffement progressif, puis le refroidissement, d'un objet d'un poids maximum de 5 po par niveau du lanceur. Un druide de niveau 12, par exemple, peut chauffer une épée normale, tandis qu'un druide de niveau 20 peut chauffer une épée à deux mains, et un druide de niveau 36, une lance.

La chaleur est insuffisante pour endommager un objet magique. Une arme normale ou tout autre objet sera sérieusement endommagé, en particulier s'il est partiellement en bois (comme une lance), car ce dernier se consumera complètement.

Si l'objet est tenu en main, la chaleur inflige des dégâts au porteur : un point de dégât au premier round, 2 au deuxième, 4 au troisième, 8 au quatrième, puis ceux-ci s'amenuisent selon le même principe (pour un total de 22 points de dégâts dus au feu en sept rounds). Aucun jet de protection n'est autorisé, mais la résistance au feu annule tous les dégâts. Bien sûr, l'objet peut être lâché à tout moment, et les créatures de faible intelligence le feront dans 80 % des cas (retirez chaque round). Au quatrième round, le métal, chauffé à blanc, enflammera le cuir, le bois, le papier et tout

autre objet inflammable avec lequel il est en contact.

Une fois le sort lancé, aucune concentration n'est nécessaire ; le réchauffement puis le refroidissement continuent automatiquement. Un sort de *dissipation de la magie* peut stopper le processus, mais les moyens normaux (immersion dans l'eau, etc.) y sont impuissants.

Si ce sort est lancé sur un objet planté dans un adversaire (comme une flèche ou une dague), la créature peut extraire cet objet, mais elle perd alors l'initiative pour ce round (et subit les dégâts dus à la chaleur pendant ce round). Il est à noter que la chaleur émise perturbe la concentration ; la victime ne peut lancer aucun sort tant qu'elle lui inflige des dégâts.

Obscurcissement

Portée : 0 (le druide lui-même, exclusivement)
Durée : 1 tour par niveau
Effet : crée un colossal nuage de brume.

Ce sort fait sortir du sol, autour du druide, de la vapeur épaisse qui forme un nuage de grande taille. Celui-ci mesure 50 cm de hauteur et 3 m de largeur par niveau du druide. Un druide du 20e niveau lancerait donc un *obscurcissement* haut de 10 m pour 30 m de rayon. Le nuage ne possède aucune autre propriété que celle de bloquer la vue. Le lanceur du sort, ainsi que les créatures capables de voir les objets invisibles, bénéficieront d'une vision réduite dans le nuage. Les autres créatures s'y trouvant seront retardées et désorientées par l'effet.

SORTS DE DRUIDE DE TROISIÈME NIVEAU

Invocation de la foudre

Portée : 108 m
Durée : 1 tour par niveau
Effet : fait jaillir un éclair de foudre d'un nuage d'orage

Ce sort ne peut être utilisé que si un orage (de n'importe quel type) se trouve à portée du druide. Si c'est le cas, le druide peut faire surgir 1 éclair de foudre par tour, lui faisant frapper le point qu'il désire dans les limites de la portée du sort. L'*éclair de foudre* descend du ciel et frappe un périmètre de 6 m de diamètre. Toute victime s'y trouvant reçoit 8-48 (8d6) points de dégâts électriques ; il bénéficie d'un jet de protection contre les sorts pour n'en recevoir que la moitié. Le druide n'est pas obligé de faire jaillir la foudre à chaque tour s'il ne le désire pas ; celle-ci reste disponible jusqu'à la fin de la durée du sort, ou celle de l'orage.

Paralysie animale

Portée : 54 m
Durée : 1 tour par niveau
Effet : paralyse plusieurs animaux

Ce sort affecte les animaux de taille normale ou géante mais n'agit pas contre les créatures fantastiques, ni sur celles possédant une intelligence plus grande qu'animale. Chaque victime doit lancer un jet de protection contre les sorts ; en cas d'échec, elle est paralysée pour 6 tours. Le druide peut affecter 1 dé de vie d'animaux par niveau d'expérience, sans tenir compte des « plus » sur les dés de vie. Un druide de 20e niveau pourrait par exemple lancer ce sort contre 10 crapauds géants (possédant chacun 2 + 2 dés de vie). Il est à noter que ce sort peut affecter les animaux invoqués ou contrôlés.

Protection contre le poison

Portée : toucher
Durée : un tour par niveau du lanceur
Effet : immunise une créature contre tous les poisons

Durant toute la durée de ce sort, le bénéficiaire est totalement immunisé aux effets des poisons de tous les types, y compris les pièges à gaz et les sorts de *nuage létal*. Cette protection est étendue aux objets transportés (protégeant ainsi de la présence venimeuse d'un esprit, par exemple). En outre, le bénéficiaire gagne un bonus de +4 à ses jets de protection contre les souffles empoisonnés (comme celui du dragon vert) mais pas contre les souffles pétrifiants (tel celui de la gorgone).

Respiration aquatique

Portée : 9 m
Durée : 1 journée
Effet : une créature respirant ordinairement de l'air

Ce sort permet à son bénéficiaire de respirer sous l'eau, quelle que soit la profondeur. Il n'a aucun effet sur la capacité de se déplacer sous l'eau, et n'annule en aucune façon la possibilité de respirer de l'air.

SORTS DE DRUIDE DE QUATRIÈME NIVEAU

Contrôle de la température sur 3 m

Portée : 0 (le druide lui-même, exclusivement).
Durée : 1 tour par niveau
Effet : rafraîchit ou réchauffe l'air dans un rayon de 3 m.

Ce sort permet au druide d'altérer la température dans un périmètre de 6 m de diamètre. La température peut changer au maximum de 90 °C, dans un sens ou dans l'autre. Le changement se produit instantanément et l'effet se déplace avec le druide. La température peut être modifiée chaque round par simple concentration tant que la durée du sort n'est pas achevée.

Ce sort est utile pour résister à la chaleur ou au froid. Le druide peut ainsi survivre à toute température extrême.

Invocation d'animaux

Portée : 108 m
Durée : 3 tours
Effet : appelle des animaux normaux et se lie d'amitié avec eux

Grâce à ce sort, le druide peut invoquer tout ou partie des animaux normaux situés à portée. Seules les créatures normales, non-magiques, possédant une intelligence animale, peuvent être invoquées, ce qui exclut les insectes, les arthropodes, les humains et les demi-humains, mais inclut les mammifères, les reptiles, les amphibiens, etc. Le druide peut choisir un ou plusieurs animaux connus, une espèce en particulier ou tous les animaux à portée. Le nombre total de dés de vie des créatures répondant à l'appel est égal au niveau du druide. Traitez les petits animaux normaux (grenouilles, souris, écureuils, petits oiseaux, etc.) comme ayant 1/10e de dé de vie chacun.

Les animaux invoqués viennent à leur vitesse de déplacement maximale et comprennent les paroles du druide tant que le sort fait effet. Ils deviennent des compagnons et aident le druide dans les limites de leurs facultés. S'ils sont blessés de quelque manière que ce soit, ils prennent généralement la fuite, mettant fin au sort. Cependant, si le druide est déjà impliqué dans un combat au moment où l'animal invoqué arrive, ce dernier attaque immédiatement les opposants et ne prend la fuite que s'il échoue à un jet de moral.

Ce sort peut être utilisé pour calmer les animaux hostiles rencontrés pendant une aventure.

Porte végétale

Portée : 0 (le druide lui-même, exclusivement)
Durée : 1 tour par niveau
Effet : ouvre un chemin au travers de la végétation

Pendant la durée de ce sort, aucune plante ne peut barrer le passage du druide, quelle que soit la densité de la végétation. Même les arbres plient ou s'ouvrent magiquement pour lui permettre de passer. Tout équipement porté peut également traverser de telles barrières, mais aucune autre créature ne peut utiliser le passage.

Note : il est possible à un druide de se

cacher au sein d'un gros arbre après avoir lancé ce sort. Il ne peut par contre pas voir ce qui se passe au dehors.

Protection contre la foudre

Portée : au toucher
Durée : 1 tour par niveau
Effet : protège contre les attaques électriques

Le bénéficiaire de ce sort devient immunisé contre une certaine quantité de dégâts électriques. Celle-ci est déterminée par le niveau du druide : pour chaque niveau d'expérience, un dé de dégâts est annulé. Ainsi un druide de 20e niveau est protégé contre la totalité de deux *invocations de la foudre* (8 dés chacune), ainsi que contre la moitié d'une troisième. Toute attaque électrique partiellement annulée est traitée par la procédure normale en ce qui concerne les dégâts restants. Dans l'exemple ci-dessus, le druide recevrait 4-24 points de dégâts, ou 2-12 si le jet de protection était réussi.

SORTS DE DRUIDE DE CINQUIÈME NIVEAU

Bouclier anti-plantes

Portée : 0 (le druide lui-même, exclusivement)
Durée : 1 round par niveau du druide
Effet : barrière personnelle bloquant le pas sage des plantes.

Ce sort crée une barrière invisible autour du corps du druide (à moins de trois centimètres). Celle-ci bloque toutes les attaques portées par des plantes ou des monstres végétaux, lesquelles ne peuvent dons infliger aucun dégât. Si le druide se déplace au sein d'une végétation normale mais dense alors qu'il est protégé, il en résulte un passage que d'autres peuvent emprunter. Lorsqu'il est protégé le druide ne peut attaquer les plantes que par le biais de sorts. Elles sont protégées de ses attaques physiques tout comme lui des leurs.

Contrôle des vents

Portée : 3 m de rayon par niveau
Durée : 1 tour par niveau
Effet : calme ou enfle les vents

À l'aide de ce sort, le druide peut agir sur l'air compris dans la zone d'effet et le faire se comporter à sa guise, augmentant la force du vent ou bien la diminuant jusqu'au calme plat. Un tour complet de concentration (durant lequel il est impossible d'attaquer ou même de se déplacer) est nécessaire pour changer totalement le vent (de la tempête au calme, par exemple). L'effet peut être contré facilement par tout lanceur de sort de plus haut niveau utilisant la même incantation. Cet effet se déplace avec le druide.

Si le sort est utilisé contre une créature de l'air (comme un élémental), la victime doit lancer un jet de protection contre les sorts. En cas d'échec, le druide peut l'abattre ou la contrôler en utilisant judicieusement la force du vent. La créature n'obéit que tant que la concentration est maintenue ; si celle-ci est brisée, la créature attaquera (comme dans le cas d'un contrôle d'élémental).

Dissolution

Portée : 72 m
Durée : 3 à 18 jours
Effet : liquéfie 270 m^2

Presque identique au sort de magicien, ce sort transforme un volume de terre ou de roche (mais pas une construction) en fondrière de boue. Une zone de 3 m d'épaisseur ou de profondeur est affectée. Elle peut couvrir une surface allant jusqu'à 270 m^2. Le druide peut choisir la longueur et la largeur exactes de la zone d'effet (6 m x 45 m, 9 m x 30 m, etc.), mais celle-ci doit intégralement se trouver à moins de 72 m de lui. Les créatures pénétrant dans la boue sont ralenties à 10 % de leur vitesse de déplacement normale, au mieux, et peuvent rester engluées.

L'inverse de ce sort, *durcissement*, transformera le même volume de boue en roche, mais de façon permanente. Une victime se trouvant dans la boue peut lancer un jet de protection contre les sorts pour éviter d'être emprisonnée.

Passe-plantes

Portée : 0 (le druide lui-même, exclusivement)
Durée : instantanée
Effet : téléportation sur courte distance

À l'aide de ce sort, le druide peut pénétrer à l'intérieur d'un arbre, se téléporter et ressortir du sein d'un autre arbre du même type que le premier. Les arbres doivent être suffisamment gros pour l'accueillir en eux. La distance à laquelle le druide peut se téléporter dépend du type d'arbre, comme indiqué ci-dessous :

Chêne	600 mètres
Frêne, orme, tilleul, if	360 mètres
Arbres à feuilles persistantes	240 mètres
Autres arbres	300 mètres

SORTS DE DRUIDE DE SIXIÈME NIVEAU

Bouclier anti-animaux

Portée : 0 (le druide lui-même, exclusivement)
Durée : 1 tour par niveau
Effet : barrière personnelle bloquant le passage des animaux

Ce sort crée une barrière invisible autour du corps du druide (à moins de 3 cm). Celle-ci bloque toutes les attaques portées par des animaux, de taille normale ou géante, de même que par les insectes et toutes les créatures non-fantastiques d'intelligence animale ou inférieure. Lorsqu'il est sous l'effet du sort, le druide ne peut attaquer les animaux que par le biais d'incantations, ceux-ci étant protégés de ses attaques physiques tout comme il l'est des leurs.

Invocation du temps

Portée : 10 km ou plus
Durée : 6 tours par niveau
Effet : transporte certaines conditions météorologiques dans le voisinage du druide

Lorsque ce sort est lancé, un phénomène météorologique connu est attiré vers le druide. Celui-ci ne contrôle pas le temps : il se contente de l'invoquer.

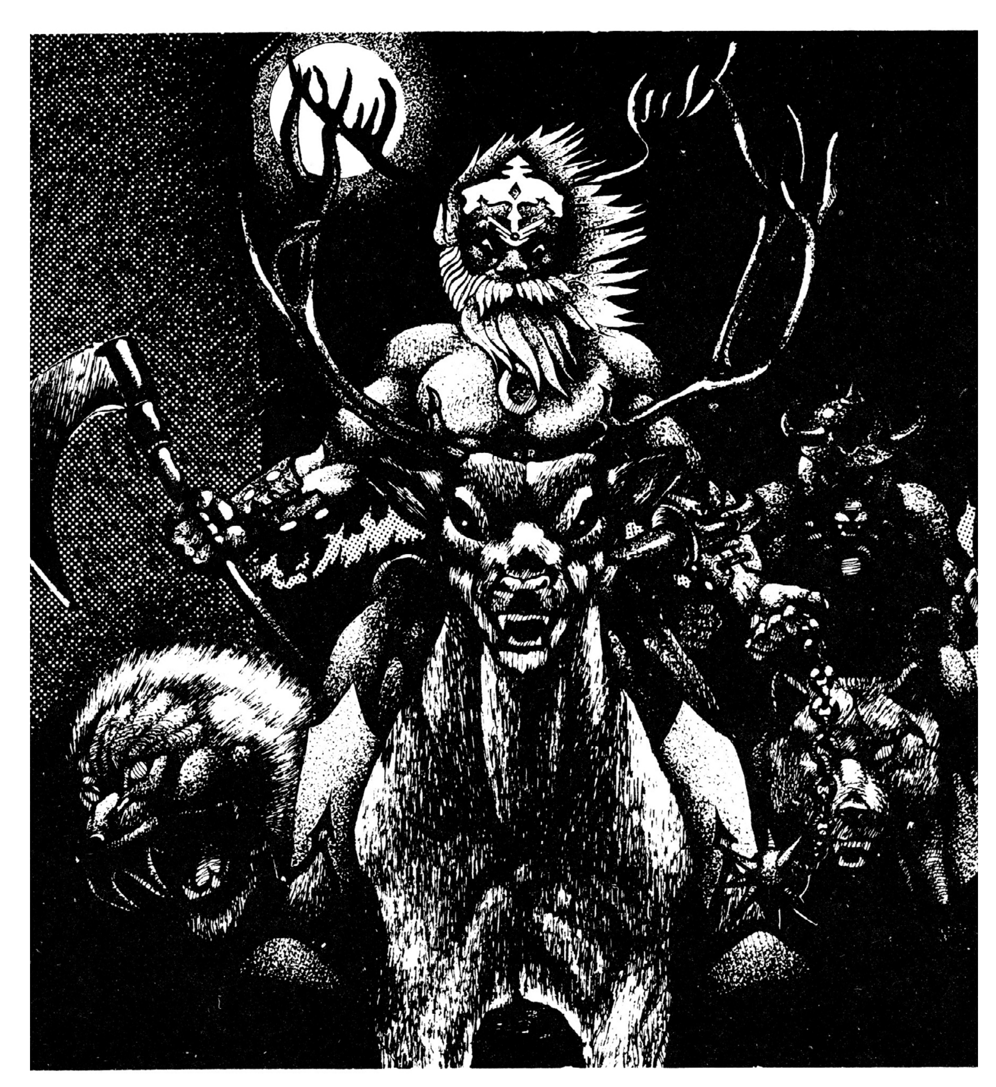
Des phénomènes violents (typhon, importantes vagues de chaleur, etc.) ne peuvent être invoqués que par un druide du niveau 25 ou plus. La portée de l'invocation est de 10 km aux niveaux 12 à 15. Elle augmente de 2 km par niveau supérieur au 15e. Un druide de 20e niveau pourrait par exemple invoquer le temps en se trouvant jusqu'à 20 km de la perturbation visée.

Répulsion du bois

Portée : 9 m
Durée : 1 tour par niveau du druide
Effet : Repousse tout les objets en bois

Ce sort crée une vague de force invisible de 36 m de long sur 18 m de large. Son centre peut être placé n'importe où à moins de 9 m du jeteur de sorts. Dès sa création, la vague se déplace à l'horizontale, dans la direction choisie par le druide, à une vitesse de 3 m par round. Le druide peut interrompre la progression du mur de force à tout instant, mais dans ce cas, celui-ci ne pourra plus être déplacé.

Tous les objets en bois entrant en contact avec la vague sont emportés et se déplacent avec elle. La vague continue d'avancer jusqu'à ce que sa portée maximale (108 m) soit atteinte, puis reste en place jusqu'à la fin du sort. Les objets emportés ne sont pas abîmés, mais les armes en bois (arcs, arbalètes, lances,



javelots, etc.) et les objets magiques (baguettes, bâtons, etc.) ne peuvent être utilisés tant qu'ils sont piégés.

Une fois créée, la vague de force ne requiert aucune concentration. Cependant, le lanceur du sort peut la dissiper avant la fin de ce dernier en se concentrant pendant un round. Ce sort peut avoir de multiples utilisations lors d'un combat impliquant de nombreux combattants (contre un groupe d'archers) et au cours d'une aventure navale (pour déplacer un bateau). Néanmoins, il ne peut pas déplacer des constructions permanentes (comme des bâtiments) ni d'autres objets bien ancrés au sol (comme des arbres).

Transit végétal

Portée : infinie
Durée : instantanée
Effet : téléportation à longue distance

Ce sort peut être utilisé une fois par jour au plus. Le druide doit se trouver à proximité d'une plante (de n'importe quelle taille) il lui faut également choisir soit un emplacement généralement défini, soit une plante particulière se trouvant en un autre endroit. Après avoir lancé le sort, le druide pénètre magiquement à l'intérieur de la plante proche et sort d'une autre à sa destination (la plante d'arrivée exacte est déterminée aléatoirement si elle n'a pas été spécifiée). Il n'existe aucune limite de distance mais pour que le sort puisse agir, les deux plantes doivent être vivantes et se trouver sur le même plan d'existence. Si l'une ou l'autre est morte, le sort ne fonctionne pas. Dans le cas contraire, le druide réapparaît immédiatement à l'endroit désiré.

Il lui est possible de transporter avec lui deux autres créatures consentantes.

SORTS DE DRUIDE DE SEPTIÈME NIVEAU

Contrôle du climat

Portée : 0 (le druide lui-même, exclusivement)
Durée : concentration
Effet : toutes conditions météorologiques dans un rayon de 240 mètres

Cet effet est identique à celui du sort de magicien de sixième niveau.

Invocation d'élémental

Portée : 72 m
Durée : 6 tours
Effet : invoque un élémental de 16 dés de vie

Ce sort permet au lanceur d'invoquer un élémental de son choix (cf. règles expert, p. 49). Seul un élémental de chaque type (air, terre, feu, eau) peut être invoqué par jour. L'élémental comprend les ordres que lui donne le druide et accomplira toutes les tâches demandées dans la mesure de ses moyens (porter quelque chose, attaquer, etc.). Contrairement au sort de magicien, aucune concentration n'est requise pour contrôler la créature.

Cette dernière peut être renvoyée sur son plan par la volonté du jeteur de sorts, ou grâce à un sort de *dissipation de la magie* ou de *dissipation du mal*.

Mort rampante

Portée : 36 m
Durée : 1 round par niveau
Effet : Crée une horde d'insecte de 6 m x 6 m

Ce sort crée magiquement un gigantesque essaim de 1.000 insectes rampants, apparaissant à tout endroit choisi par le druide, dans un rayon de 40 m autour de lui. Ils couvrent une sur face d'au moins 6 m x 6 m ; on peut leur ordonner de s'étendre au plus jusqu'à 18 m x 18 m.

La *mort rampante* se déplace au maximum à la vitesse de 18 m/tour (6 m/round) si le druide reste à moins de 36 m de l'essaim. Elle disparaît à la fin de la durée du sort ou bien dès que le druide se trouve à plus de 36 m d'elle.

Les insectes attaquent toujours quiconque et quoi qui se trouve sur leur passage, infligeant 1 point de dégât pour dix insectes – un total de 100 points par round, par créature – sans jet de protection. Des attaques normales (comme le feu) ne peuvent causer que peu de dégâts à la horde. Même un sort de *dissipation de la magie* (chances de succès normales) ; elle peut pénétrer la zone d'effet d'une *protection contre le mal*, et est capable de franchir la plupart des obstacles sans que sa vitesse n'en soit affectée.

Transmutation du métal en bois mort

Portée : 36 m
Durée : permanente
Effet : métamorphose le métal en bois mort

Ce sort peut être utilisé pour changer tout objet (ou objets) métallique(s) en bois. La quantité transmutable est de 50 po par niveau du druide. Tout objet métallique magique possède une résistance à la magie de 90 %. L'effet est permanent et ne peut être annulé par un sort de dissipation de la magie. Toute armure changée en bois se détache de son porteur ; toute arme affectée se transforme en massue de bois non magique.

Description des sorts de magicien

Chaque sort est caractérisé par une durée, une portée et des effets.

Portée : avant toute chose, le lanceur de sorts devrait s'assurer que sa cible se trouve à portée. Si la description indique une portée de « 0 », le sort ne pourra servir qu'au magicien sans pouvoir le transmettre à un autre bénéficiaire. Si la portée indique « contact », le sort ne pourra agir que sur la créature touchée par le magicien (y compris le magicien lui-même).

Durée : elle est donnée soit en rounds (périodes de 10 secondes), soit en tours (représentant 10 minutes). Si le terme « permanent » apparaît, les effets du sort ne s'effacent pas.

Effet : ceci décrit les effets du sort, le nombre de créatures, le volume ou la surface affectés par le sort. Si une zone d'effet est mentionnée, elle sera indiquée en mètres carrés (pour une surface plane). Si un volume est mentionné, il s'agira soit d'une sphère d'un diamètre donné (exprimé en mètres), soit d'un parallélépipède carré ou rectangulaire, dont les dimensions seront aussi exprimées en mètres.

---

*Ces sorts peuvent être inversés (appris et utilisés de manière à faire des effets directement contraires au sort d'origine) mais seulement avec les règles de D&D EXPERT.

Note spéciale : au début de chaque description figurent entre parenthèses les termes utilisés dans les précédentes versions.

SORTS DE MAGICIEN DE PREMIER NIVEAU

Bouclier

Portée : 0
Durée : 2 tours
Effets : le magicien seulement

(Ou *écran*) Ce sort crée une barrière magique tout autour du magicien (à moins de 3 cm). Elle se déplace avec lui et lui donne une CA de 2 contre les projectiles, et de 4 contre des attaques de tous les autres types, jusqu'à la l'expiration du sort.

Ce sort permet aussi au magicien d'effectuer un jet de protection contre les sorts s'il est visé par un *projectile magique* (un JP par projectile). Si le magicien ainsi protégé réussit son jet de protection, le *projectile magique* concerné ne l'atteindra pas.

Charme-personnes

Portée : 36 m
Durée : voir ci-dessous
Effets : une « personne » vivante (voir ci-dessous)

(Ou *enchantement des personnes*) Ce sort n'affectera que des humains, des demi-humains ou certaines autres créatures. La victime a droit à un jet de protection contre les sorts. S'il est réussi, le sort ne l'affectera pas. Sinon, elle pensera que le magicien est son meilleur ami et elle tentera de le défendre contre toute menace, qu'elle soit réelle ou imaginaire. On dit que la victime est *charmée*.

En règle générale, on appelle « personne » toutes les créatures qui ressemblent à peu près aux hommes. Le sort n'affectera donc pas des animaux, des créatures magiques (comme les statues vivantes), ou des créatures plus grandes que l'ogre. Vous apprendrez au cours de vos succès et erreurs sur quelles créatures on peut lancer un *charme*.

Si le magicien parle la langue de la victime, il pourra alors lui donner des ordres. Ceux-ci doivent plutôt ressembler à des suggestions, comme si la discussion se faisait entre amis. La victime obéira à ce type d'ordre dans la mesure où ils ne vont pas à l'encontre de sa nature (alignement et habitudes). *Par exemple* : une victime refusera de se tuer.

> EXEMPLE : une fois que Bargûl vous a charmé, il vous a ordonné de laisser le corps d'Alina derrière vous. Vous y avez résisté car cet ordre allait contre votre nature. Il a donc fallu que Bargûl vous persuade d'une façon plus diplomatique de faire ce qu'il voulait. S'il vous avait demandé de partir, vous auriez refusé, car vous le considériez comme votre ami !

Le *charme* peut durer des mois. La victime a droit à d'autres jets de protection, chaque jour, chaque semaine ou mois, suivant son Intelligence. Le *charme* est automatiquement brisé si le magicien attaque la victime, que ce soit physiquement, ou avec un sort. La victime combattra normalement lorsqu'elle est attaquée par les alliés du lanceur de sorts.

Détection de la magie

Portée : 0
Durée : 2 tours
Effets : tout sur 18 m

Quand le magicien lance ce sort, les objets, créatures et endroits magiques se mettent à luire. Les effets ne sont visibles que par le magicien et ne durent qu'un temps limité, ainsi, ce sort devrait être conservé pour la fin d'une aventure afin de repérer les objets magiques du trésor. *Par exemple* : juste après avoir lancé ce sort, le magicien entre dans une salle contenant une porte fermée par magie, une potion magique posée à terre et un coffre renfermant une baguette magique. Tous ces objets se mettront à briller, mais seules la porte et la potion seront visibles par le lanceur de sorts, car les parois du coffre font écran autour de la baguette.

Disque flottant

Portée : 0
Durée : 6 tours
Effets : le disque reste à 2 m

Ce sort crée une plateforme horizontale invisible de la taille et de la forme d'un petit bouclier rond. Il peut transporter jusqu'à 250 kg (5.000 po). On ne peut pas le faire apparaître à un endroit déjà occupé par un autre objet ou créature. Il se matérialise à la hauteur de la taille du magicien et restera toujours à cette hauteur. Il suivra automatiquement le lanceur de sorts à une distance de 2 mètres. On ne peut pas s'en servir comme arme car il n'a pas de consistance réelle et il se déplace lentement. Quand le sort se termine, le disque disparaît soudain, laissant tomber tout son chargement.

Fermeture

Portée : 3 m
Durée : 2-12 (2d6) tours
Effets : une porte, grille, ou autre fermeture

(Ou *blocage de portail*) Ce sort gardera en position fermée toutes sortes de portes, par exemple une grille ou une trappe. Le sort *ouverture* sera capable d'ouvrir un passage bloqué par un sort de *fermeture*. De même, toute créature de plus de 3 dés de vie (ou niveaux d'expérience) que le magicien pourra en faire autant en l'espace d'un round, mais la porte se refermera après son passage si la durée du sort n'est toujours pas dépassée.

> EXEMPLE : tout personnage du 5e niveau pourra forcer une porte magiquement *fermée* par un magicien du deuxième niveau.

Lecture de la magie

Portée : 0
Durée : 1 tour
Effets : le magicien seulement

Le sort permet au magicien de lire des mots magiques ou des runes (mais sans les prononcer), telles que celles qui apparaissent sur un objet magique ou un parchemin. Des écritures arcaniques inconnues ne peuvent être déchiffrées sans ce sort. Cependant, une fois que le magicien les a comprises, il n'a plus besoin du sort pour les relire à nouveau. Tous les livres de sorts (grimoires) sont écrits avec des mots magiques et seuls leurs propriétaires peuvent les lire sans ce sort.

Lecture des idiomes étrangers

Portée : 0
Durée : 2 tours
Effets : le magicien seulement

Ce sort permettra au magicien de lire (sans parler) une langue inconnue, ou des codes, des cartes de trésors, des symboles secrets, etc., jusqu'à l'expiration du sort.

Lumière*

Portée : 36 m
Durée : 6 tours + 1 par niveau du lanceur de sorts
Effets : volume de 9 m de diamètre

Ce sort crée une grande boule de lumière équivalente à l'éclairage d'une torche. Si on lance le sort sur un objet, il se déplacera avec. Si on vise les yeux d'une créature, elle devra réussir un jet de protection contre les sorts, sinon elle sera aveuglée pour toute la durée du sort. Une créature aveugle ne peut combattre. Si le JP est réussi, la *lumière* apparaîtra derrière la victime, dans l'air.

Projectile magique

Portée : 45 m
Durée : 1 round
Effets : crée une flèche ou plus

Le *projectile magique* est une flèche brillante créée puis lancée par le magicien, capable d'infliger 1d6+1 points de dégâts à une créature. Une fois que le sort est lancé, la flèche apparait derrière le magicien, et flotte jusqu'à ce qu'il décide de l'envoyer ou que le sort arrive à expiration. Une fois la cible désignée (et visible), la flèche l'atteint automatiquement. Le *projectile magique* n'a pas de consistance réelle et ne peut être touché. Il ne manque jamais sa cible et celle-ci n'a pas droit à un jet de protection.

Pour chaque série de 5 niveaux d'expérience du lanceur de sorts, il sera capable d'envoyer deux flèches supplémentaires avec le même sort. Ainsi, un magicien du 6e niveau peut créer 3 *projectiles magiques* avec le même sort, cependant, ils ne peuvent pas attaquer des cibles différentes.

Protection contre le mal

Portée : 0
Durée : 6 tours
Effets : le magicien seulement

Ce sort crée une barrière invisible autour du corps du lanceur de sorts (à moins de 3 cm). Toutes les attaques contre le magicien se font à –1 sur les jets pour toucher, et le lanceur de sorts gagne un bonus de +1 sur ses jets de protection, pendant toute la durée du sort.

En plus, les créatures « enchantées » ne peuvent pas toucher physiquement le magicien ! Si une arme magique est nécessaire pour toucher une créature, celle-ci sera considérée comme « enchantée ». Les lycanthropes (que l'on ne peut atteindre qu'avec des armes en argent) ne sont donc pas des créatures « enchantées ». Cependant, des créatures enchantées peuvent se servir d'armes de jet à –1 pour toucher.

Ce sort ne protège pas des *projectiles magiques*. Si le magicien effectue une attaque, les effets du sort changent légèrement. Les créatures « enchantées » peuvent maintenant toucher physiquement le lanceur de sorts, mais avec une pénalité de –1 pour toucher, pendant toute la durée du sort.

Sommeil

Portée : 72 m
Durée : 4-16 (4d4) tours
Effets : 2-16 DV de créatures vivantes sur une surface carrée de 12 mètres de côté

Ce sort endormira des créatures pour une durée de 4 à 16 tours. Le sort n'affectera que des créatures de 4+1 DV dés de vie ou moins – généralement des créatures de taille humaine ou moins. Ces créatures doivent se trouver sur une surface de 12 mètres de côté. Les morts-vivants ne sont pas affectés par le *sommeil*, tout comme les créatures de très grande taille, comme les dragons. Les victimes peuvent être réveillées de force (avec des gifles, des coups de pied ou un seau d'eau froide). Une créature *endormie* peut être tuée d'un seul coup avec une arme tranchante, quels que soient ses points de vie.

Votre Maître du Donjon lancera 2d8 pour déterminer les créatures affectées. Les victimes n'ont pas de jet de protection contre le *sommeil*.

Ventriloquie

Portée : 18 m
Durée : 2 tours
Effets : un objet ou un endroit

Ce sort permettra au magicien de reproduire sa voix à partir d'un objet qui se trouve dans les 18 mètres comme une statue, un animal, un coin sombre, etc.

SORTS DE MAGICIEN DE DEUXIÈME NIVEAU

Détection de l'invisible

Portée : 3 m par niveau de magicien
Durée : 6 tours
Effets : le magicien seulement

Lorsque le magicien lance ce sort, il peut voir toutes les créatures ou objets invisibles se trouvant dans un rayon de 3 mètres par niveau d'expérience. *Par exemple* : un invocateur peut utiliser ce sort sur une portée de 9 mètres.

Détection du mal

Portée : 18 m
Durée : 2 tours
Effets : tout sur 18 m

Les objets irradiant une aura maléfique et magique arboreront un halo luisant visible seulement du lanceur de sorts, s'ils se trouvent dans un rayon de 18 mètres. Les créatures qui lui veulent du mal seront repérées de la même manière (bien qu'on ne puisse pas lire leurs pensées).

ESP (perception extra-sensorielle)

Portée : 18 m
Durée : 12 tours
Effets : toutes les pensées dans une direction

Ce sort permet au magicien « d'entendre » des pensées. Le magicien doit se concentrer dans une direction pendant 6 rounds (1 minute) pour percevoir les pensées d'une créature à portée. Les pensées de toute créature vivante sont intelligibles, quel que soit son langage. Les pensées des morts-vivants ne peuvent pas être entendues avec ce sort. S'il y a plus d'une créature à portée, le magicien entendra un brouhaha de pensées. En se concentrant pendant 6 rounds, il pourra isoler une créature en particulier. L'*ESP* n'est pas affecté par des écrans de bois ou d'eau, quelle que soit leur épaisseur et peut traverser jusqu'à 60 cm de roche. Cependant, une couche de plomb arrêtera totalement les effets de l'*ESP*.

Forces fantasmagoriques

Portée : 72 m
Durée : concentration (voir ci-dessous)
Effets : un volume de 6 x 6 x 6 m

Ce sort permet de créer ou de changer l'apparence d'un endroit. Habituellement, le magicien crée l'illusion de ce qu'il a déjà vu. Sinon, le MD donnera un bonus aux jets de protection contre ce sort. Si le magicien ne se sert pas de cette illusion pour attaquer, elle ne disparaîtra que lorsqu'elle est touchée. Si le sort est destiné à créer un monstre, il aura une CA de 9 et disparaîtra lorsqu'il est atteint. Si le sort est utilisé comme une attaque (comme des projectiles magiques illusoires, un mur qui s'effondre, etc.) la victime a droit à un jet de protection contre les sorts. S'il est réussi, la victime n'est pas affectée et réalise que cette attaque n'est qu'une illusion. Les *forces fantasmagoriques* durent tant que le magicien se concentre. S'il se déplace, subit des dommages ou rate un jet de protection, la concentration est brisée et le fantasme cesse.

Ce sort n'inflige jamais de dégâts réels ! Ceux qui sont « tués » perdent simplement conscience, ceux qui sont « pétrifiés » restent immobiles, etc. Les effets se dissipent au bout de 1d4 tours.

Image-miroir

Portée : 0
Durée : 6 tours
Effets : le magicien seulement

À l'aide de ce sort, le magicien crée 1d4 images de lui-même. Celles-ci, parfaitement identiques au lanceur de sorts, restent près de lui, se déplaçant en même temps, parlant en même temps, etc. Le magicien n'a pas besoin de se concentrer ; les images dureront jusqu'à l'expiration du sort. Ces images ne sont pas réelles et ne font rien en réalité. Les attaques qui atteindraient le magicien n'affectent en fait que l'une des images qui disparaît alors, quels qu'aient été les dommages causés.

Invisibilité

Portée : 72 m
Durée : permanent jusqu'à ce qu'il soit brisé
Effets : une créature ou objet

Ce sort rendra une créature (avec tout son équipement) ou un objet invisible. Si la créature invisible se débarrasse d'une partie de son chargement, celle-ci redevient visible. Quand le magicien rend un objet invisible, celui-ci redevient visible au premier contact avec une créature vivante. Une créature invisible redevient visible seulement si elle attaque ou lance un sort. Une torche allumée peut être rendue invisible, mais pas la lumière qu'elle donne.

Lévitation

Portée : 0
Durée : 6 tours + 1 par niveau du magicien
Effets : le magicien seulement

Ce sort permet au magicien de se déplacer dans les airs, vers le haut ou le bas, sans aucun support. Ce sort ne permet cependant pas de se déplacer horizontalement. *Par exemple* : le magicien pourrait léviter pour atteindre le plafond, puis se déplacer en s'accrochant aux aspérités du mur. Le déplacement vertical se fait à la vitesse de 6 mètres par round. Il n'est pas possible de lancer le sort sur une autre créature ou un objet. Le magicien peut transporter en plus de son équipement normal un autre personnage de taille humaine ou moins ne portant pas d'armure de métal.

Localisation d'objets

Portée : 18 m + 3 par niveau du magicien
Durée : 2 tours
Effets : un objet à portée

Pour pouvoir lancer ce sort, le magicien doit connaître l'apparence de l'objet recherché. Des objets communs, comme des escaliers peuvent ainsi être détectés, sans pour autant les avoir déjà vus précisément. Le sort indiquera la direction à prendre mais pas la distance à laquelle se trouve l'objet. La portée du sort augmente en même temps que le niveau du magicien. *Par exemple* : un devin peut localiser des objets jusqu'à 24 mètres ; un invocateur atteindrait les 27 mètres.

Lumière éternelle

Portée : 36 m
Durée : permanent
Effets : volume de 18 m de diamètre

(Ou *lumière continue*) Ce sort crée un globe de lumière de 18 mètres de diamètre, bien supérieur à l'éclairage d'une torche, mais pas autant que la lumière de l'extérieur. Il continuera à briller éternellement jusqu'à ce qu'il soit magiquement dissipé. Il peut être lancé sur un objet, comme le même sort de premier niveau. Il peut aussi être lancé sur les yeux d'une créature qui sera aveuglée si elle rate son jet de protection contre les sorts. Sinon, la lumière apparaît autour de la cible sans l'éblouir.

Ouverture

Portée : 18 m
Durée : voir ci-dessous
Effets : une serrure ou une barre

(Ou *frapper*) Ce sort peut ouvrir n'importe quelle porte, normalement ou magiquement fermée (par un sort de *fermeture* ou de *verrou magique*), et tous les passages secrets déjà découverts. Ce sort permet d'ouvrir un portail, même s'il est coincé, ou un coffre, ou bien il fera tomber à terre une barre retenant une porte. Si une porte est verrouillée et barrée, seule la barre tombera ; il faudra un second sort pour l'ouvrir complètement.

Toile d'araignée

Portée : 3 m
Durée : 48 tours
Effets : un volume de 3 x 3 x 3 m

Ce sort matérialise une épaisse toile collante similaire à celle tissée par les araignées, et qui est très difficile à détruire sauf par le feu. Elle est capable de bloquer le passage à l'endroit où elle est créée. Les géants et autres créatures de grande taille peuvent la détruire en deux rounds. Un humain de Force moyenne (9-12) mettra 2-8 rounds pour la traverser. Les flammes (par exemple une torche) brûleront une *toile* en 2 rounds mais les prisonniers de la *toile* subiront 1-6 points de dommages. Ceux qui portent des *gantelets de force d'ogre* (trésor magique) peuvent se libérer en 4 rounds.

Verrou magique

Portée : 3 m
Durée : permanent
Effets : une porte ou verrou

(Ou *verrouillage magique*) Ce sort est une variante plus puissante du sort de *fermeture*. Il fonctionnera sur toutes les sortes de verrous, en plus des portes, et durera éternellement (à moins qu'il soit *dissipé* magiquement). Cependant, un magicien ou un elfe peuvent se servir d'un sort d'*ouverture* pour ouvrir un *verrou magique*. Les portes fermées par ce sort peuvent être ouvertes à volonté par celui qui a lancé le sort, par un elfe ou un par magicien (ou par des créatures se servant de la magie) supérieurs de 3 DV ou de 3 niveaux d'expérience au lanceur de sorts d'origine. Ceux-ci ne dissipent pas la magie, mais peuvent passer sans encombre, la porte se refermant derrière eux (comme le sort de *fermeture*).

SORTS DE MAGICIEN DE TROISIÈME NIVEAU

Boule de feu

Portée : 72 m
Durée : instantanée
Effets : explosion dans une sphère de 12 m

Ce sort permet de créer une boule de flammes qui explose dans une sphère de 6 mètres de rayon lorsqu'elle touche un obstacle. La *boule de feu* inflige 1-6 points de dégâts par niveau d'expérience du lanceur de sort, à toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet. Chaque victime doit réussir un jet de protection contre les sorts ; dans ce cas, la *boule de feu* ne fera que des demi-dégâts. Par exemple, une *boule de feu* lancée par un magicien de 6e niveau fera 6-36 points de dégâts, ou la moitié de ce total pour ceux qui réussissent leur jet de protection.

Clairvoyance

Portée : 18 m
Durée : 12 tours
Effets : permet de voir par les yeux d'un autre

Grâce à ce sort, l'utilisateur peut observer un autre endroit par les yeux d'une créature s'y trouvant. La créature doit être à portée du sort et dans la direction générale choisie par le magicien. Les effets de ce sort peuvent être bloqués par 60 cm de roche ou une

fine couche de plomb. « Voir » par l'intermédiaire d'autres yeux prend un tour complet, après quoi, le magicien peut passer aux yeux d'une autre créature se trouvant éventuellement dans une salle différente.

Dissipation de la magie

Portée : 36 m
Durée : permanent
Effets : neutralise des sorts dans un cube de 6 mètres

Ce sort permet de neutraliser les effets d'un autre sort, dans un cube de 6 mètres d'arête. Il n'affecte pas les objets magiques. Les effets des sorts lancés par un magicien, clerc ou elfe de niveau inférieur ou égal à celui de l'utilisateur sont automatiquement neutralisés. Les effets des sorts lancés par un personnage de plus haut niveau ne sont pas toujours affectés : les chances que la *dissipation* ne fasse pas effet sont de 5 % par différence de niveau entre l'utilisateur et l'autre lanceur de sorts. *Par exemple :* un elfe du 5e niveau qui essaie de *dissiper la magie* d'un sort de *toile d'araignée* lancé par un Nécromancien (7e niveau), aurait 10 % de chances de manquer sa tentative.

Foudre

Portée : 54 m
Durée : instantanée
Effets : éclair long de 18 m et 1,50 m de large

Ce sort créé un éclair de foudre de 18 m de long dont le point de départ peut se situer jusqu'à 54 m du lanceur du sort. Les créatures se trouvant dans la zone d'effet subissent une perte de 1-6 points de dégâts par niveau du lanceur de sorts, à moins que les victimes ne réussissent un jet de protection contre les sorts ; dans ce cas, les dégâts sont divisés par deux. Si l'éclair rencontre un obstacle dur (comme un mur), il ricochera vers l'utilisateur jusqu'à ce que l'éclair atteigne les 18 mètres de long.

Infravision

Portée : contact
Durée : 1 jour
Effets : une créature vivante

Ce sort permet à l'utilisateur de voir dans l'obscurité, jusqu'à une distance de 18 mètres (voir les règles de Base à propos de l'*infravision*).

Invisibilité sur 3 mètres

Portée : 36 m
Durée : permanent jusqu'à interruption
Effets : toutes les créatures sur 3 m

Le sort permet à l'utilisateur et à tous ceux qui l'accompagnent dans un rayon de 3 mètres (au moment où le sort est lancé), de devenir *invisibles*. Ceci se produit dans la zone d'effet ; ceux qui en sortent redeviennent visibles et ne pourront pas retourner à leur état précédent en revenant dans le cercle. Autrement, les effets sont les mêmes que ceux du sort d'*invisibilité* (voir Règles de Base). Tous les objets transportés par les personnages soumis aux effets du sort sont également invisibles.

Paralysie*

Portée : 36 m
Durée : 9 tours
Effets : paralyse jusqu'à 4 créatures

(*Mouvement gelé*) Le sort de *paralysie* affectera tout humain, demi-humain ou créature humanoïde (goblours, dryade, gnoll, gnome, gobelin, hobgobelin, kobold, homme-lézard, ogre, orque, génie des eaux, pixie, esprit follet). Ce sort n'affectera pas les morts-vivant ou les créatures plus grandes que les ogres. Chaque victime doit réussir un jet de protection contre les sorts pour ne pas être *paralysée* pendant 9 tours. Ce sort peut être lancé sur une seule personne ou un groupe dans son ensemble. S'il est lancé sur une seule personne, son jet de protection sera pénalisé de –2. S'il est lancé sur un groupe, seulement 4 personnes seront affectées (au choix du magicien), sans que leurs jets de protection ne soient modifiés. La *paralysie* ne peut être neutralisée que par un sort de *paralysie* inversé ou par un sort de *dissipation de la magie*. L'inverse du sort est appelé *contre-paralysie*. Il peut neutraliser la *paralysie* de 4 personnes au maximum (même provenant du sort similaire de clerc ou d'elfe). Il n'a aucun autre effet.

Protection contre le mal, sur 3 mètres

Portée : 0
Durée : 12 tours
Effets : barrière de 6 mètres de diamètre

Ce sort crée une barrière invisible et magique s'étendant sur 3 mètres autour de l'utilisateur. Elle protège contre des attaques provenant d'êtres maléfiques (généralement des monstres d'un alignement différent de celui de l'utilisateur). Toutes les créatures se trouvant dans les limites de la barrière bénéficient d'un bonus de +1 sur tous leurs jets de protection et celles qui se trouvent au-delà sont pénalisés d'un –1 sur tous leurs jets pour toucher, jusqu'à ce que le sort arrive à sa fin.

De plus, les créatures « enchantées » ne pourront pas traverser cette barrière pour porter des coups au corps à corps. Ces créatures ne pourront attaquer qu'avec des sorts ou avec des projectiles. Une créature enchantée est un être qui a été invoqué, animé ou contrôlé par la magie (comme avec un sort de *charme*), ou qui ne peut être touché que par une arme magique. Les créatures qui ne peuvent être touchées que par les armes en argent n'entrent pas dans cette catégorie.

Si quiconque se trouvant dans la barrière, attaque une créature enchantée, plus rien n'empêchera cette créature de contre-attaquer au corps à corps. Le bonus sur les jets de protection et la pénalité sur les jets pour toucher s'appliquent encore dans ce cas.

Protection contre les projectiles normaux

Portée : 9 m
Durée : 12 tours
Effets : une créature

Ce sort donne une immunité totale aux projectiles non-magiques de petites tailles, en les déviant au dernier moment. Par contre, un rocher lancé par catapulte, ou une flèche magique ne seraient pas affectés. Toute créature se trouvant dans les 9 m au moment où le sort est lancé peut bénéficier de ce sort.

Rapidité*

Portée : 72 m
Durée : 3 tours
Effets : jusqu'à 24 créatures se déplaçant à double vitesse

Ce sort permet à 24 créatures dans un rayon de 18 mètres d'agir à deux fois leur vitesse normale, pendant une demi-heure. Elles peuvent se déplacer et lancer des projectiles deux fois plus vite, ou bien effectuer le double d'attaques au corps à corps. Ce sort n'influence pas la vitesse de fonctionnement de la magie : ainsi les objets magiques et les temps d'incantation ne seront pas affectés.

L'inverse du sort, *ralentissement*, neutralise les effets de la *rapidité*, ou bien aura les effets inverses : les actions des personnages sont ralenties de moitié. Comme avec la *rapidité*, le sort de *ralentissement* n'affecte pas le temps d'incantation. Les victimes ont droit à un jet de protection contre les sorts pour échapper aux effets.

Respiration aquatique

Portée : 9 m
Durée : 1 jour
Effets : une créature peut respirer sous l'eau

Ce sort permet à l'utilisateur de respirer sous l'eau (à n'importe quelle profondeur). Le déplacement et la respiration aérienne n'en sont pas affectés.

Vol

Portée : contact
Durée : 1-6 tours +1 par niveau
Effets : une créature peut voler

Les effets du sort permettront à l'utilisateur de *voler* dans n'importe quelle direction jusqu'à 108 mètres par tour (36 m par round) en se concentrant à peine. Il peut s'arrêter et rester sur place comme avec un sort de *lévitation*, ce qui ne requiert aucune concentration.

SORTS DE MAGICIEN DE QUATRIÈME NIVEAU

Allométamorphose

Portée : 18 m
Durée : permanent jusqu'à dissipation
Effets : change une créature vivante

Ce sort transforme la victime en une autre créature vivante. La nouvelle forme ne peut avoir plus du double de dés de vie que la créature d'origine, sinon le sort n'aura aucun effet. Le nombre de points de vie reste le même. Contrairement au sort d'*autométamorphose*, la victime devient effectivement la nouvelle créature, avec ses facultés spéciales, ses tendances et son comportement. Par exemple, un gobelin transformé en mule ressemblera à une mule et en aura le comportement.

Ce sort ne permet pas de créer la réplique d'un personnage, mais seulement celle d'un monstre. *Par exemple :* une créature transformée en guerrier de 9e niveau se transformera effectivement en homme, mais pas forcément en guerrier et de toute façon, la créature sera du premier niveau.

La victime a droit à un jet de protection contre les sorts. Les effets durent jusqu'à ce qu'ils soient *dissipés* magiquement, ou que la créature meure.

Autométamorphose

Portée : 0 (magicien uniquement)
Durée : 6 tours +1 par niveau
Effets : changement de forme de l'utilisateur

Ce sort permet au magicien de changer de forme et de ressembler à une autre créature : les dés de vie de la nouvelle créature doivent être inférieurs ou égaux au niveau de l'utilisateur. Sa classe d'armure, ses points de vie et ses jets de protection ne changent pas. Il n'a ni les facultés spéciales ni les immunités de la nouvelle créature, mais seulement ses facultés physiques. *Par exemple :* un magicien qui se transforme en géant des glaces, en possède la force et la faculté de lancer des rochers, mais pas la résistance au froid. Un magicien transformé en dragon pourrait voler, mais pas cracher de feu, ni utiliser ses sorts.

Aucun sort ne peut être lancé quand l'utilisateur est sous une autre forme. Le sort dure jusqu'à sa fin normale, ou jusqu'à ce qu'il soit *dissipé* ou que l'utilisateur meure. Ce sort ne permet pas de prendre l'apparence d'un personnage spécifique (voir *allométamorphose*).

Charme-monstres

Portée : 36 m
Durée : spécial
Effets : une créature vivante ou plus

Les effets de ce sort sont similaires à ceux de *charme-personnes*, mis à part que n'importe quelle créature en dehors des morts-vivants peut être affectée. Si les victimes ont 3 dés de vie ou moins, jusqu'à 18 (3d6) d'entre elles peuvent être *charmées*. Autrement, un seul monstre peut être affecté. Chaque victime a droit à un jet de protection contre les sorts pour échapper aux effets du sort.

Confusion

Portée : 36 m
Durée : 12 rounds
Effets : 3-18 créatures sur 18 m

Ce sort sèmera la confusion parmi 3d6 créatures se trouvant dans un rayon de 9 m. Les victimes de moins de 2+1 dés de vie n'ont pas droit à un jet de protection. Les autres peuvent effectuer leur jet de protection contre les sorts à chaque round tant qu'elles se trouvent dans la zone d'effet. Chaque créature en proie à la *confusion* réagira d'une manière aléatoire. Le MD devra lancer 2d6 à chaque round afin de déterminer la réaction des victimes :

2-5 Attaque le groupe de l'utilisateur
6-8 Ne fait rien
9-12 Attaque ses compagnons

Désenvoûtement*

Portée : contact
Durée : permanent
Effets : annule un envoûtement ou une malédiction

Ce sort permet d'annuler un *envoûtement*, qu'il se trouve sur un objet, une personne ou un endroit. Certains objets magiques *envoûtés* (objets maudits) peuvent perdre leurs effets pendant une courte période. Le MD peut décider que ce sort, en conjonction avec une *dissipation du mal*, pourrait neutraliser définitivement un objet maudit, ou bien seulement avec l'emploi du *désenvoûtement* par un clerc ou un magicien de haut niveau.

L'inverse de ce sort, l'*envoûtement*, provoque une mauvaise fortune ou un malaise chez la victime. Les *envoûtements* sont limités seulement par l'imagination du magicien, mais s'ils sont trop puissants, ils peuvent alors se retourner contre lui (toujours suivant le MD !) Des limites acceptables pour les *envoûtements* peuvent inclure : –4 de pénalité sur les jets pour toucher, –2 sur les jets de protection, caractéristique principale réduite de moitié, etc. La victime a droit à un jet de protection contre les sorts pour échapper aux effets de l'*envoûtement*.

Embroussaillement*

Portée : 36 m
Durée : spécial
Effets : croissance des plantes sur 300 mètres carrés

Ce sort permet de faire croître des broussailles, ronces ou autres plantes grimpantes, sur des buissons et des arbres. Une surface de 300 mètres carrés peut être affectée par le sort (suivant le choix du magicien). Toutes les plantes concernées doivent se trouver dans la zone d'effet du sort, où il sera alors impossible de passer, à l'exception des créatures géantes. Les effets du sort durent jusqu'à ce qu'ils soient soumis à une *dissipation de la magie* ou que le sort inversé soit appliqué.

Le sort inversé, *débroussaillement*, réduit la taille des plantes de façon à permettre le passage. Il peut être utilisé afin de neutraliser un sort d'*embroussaillement*. Le *débroussaillement* n'a aucun effet sur les monstres d'origine végétale (comme les sylvaniens).

Mur de feu

Portée : 18 m
Durée : concentration
Effets : crée 110 mètres carrés de feu

Ce sort permet de créer un mur vertical et fin, de n'importe quelles dimensions et forme, déterminées par le magicien, et d'une surface totale de 110 mètres carrés (par exemple : 3 m x 37 m, 5 m x 22 m, 10 m x 11 m, etc.) Le mur est opaque et bloque complètement la vue. Les créatures de moins de 4 dés de vie ne pourront pas traverser le mur. Les autres le pourront, mais en subissant une perte de 1-6 points de vie. Les morts-vivants et les créatures se servant du froid subissent le double des dégâts (dragons blancs, géants des glaces, etc.) s'ils tentent de traverser le mur. Le mur ne peut pas être créé dans un endroit déjà occupé par un autre objet. Le sort dure tant que le magicien se concentre, sans se déplacer.

Mur/tempête de glace

Portée : 36 m
Durée : 12 tours (mur) ; 1 round (tempête)
Effets : mur de 110 mètres carrés, tempête dans un volume de 6 m × 6 m × 6 m

Ce sort peut être lancé de deux façons différentes : soit comme une *tempête de*

glace, soit comme un *mur de glace*.

La *tempête de glace* souffle dans un cube de 6 mètres de côté. Si le sort est envoyé dans une zone plus petite, la longueur minimum restera à 6 mètres. La *tempête* inflige 1-6 points de dégâts par niveau du magicien à toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet. Les victimes ont droit à un jet de protection contre les sorts ; s'il est réussi, les dégâts sont divisés par deux. Les créatures se servant du feu (dragon rouge, salamandre de feu, etc.) sont pénalisées de –4 sur leurs jets de protection, mais les créatures se servant du froid (géant des glaces, salamandre de glace, etc.) ne sont pas affectées par ce sort.

Le *mur de glace* crée une paroi verticale et fine, de n'importe quelles dimensions et forme, déterminées par le magicien, d'une surface totale de 110 mètres carrés (par exemple : 3 m x 37 m, 5 m x 22 m, 10 m x 11 m, etc.) Le mur est opaque et bloque complètement la vue. Les créatures de moins de 4 dés de vie ne pourront pas traverser le mur. Les autres le pourront, mais en subissant une perte de 1-6 points de vie. Les créatures se servant du feu subissent le double des dégâts (2-12) s'ils tentent de briser et traverser le mur. Le mur doit reposer sur le sol ou une surface dure et ne peut se matérialiser dans un espace déjà occupé.

Phytomorphose

Portée : 72 m
Durée : voir ci-dessous
Effets : illusion d'arbre

Le sort affectera jusqu'à une centaine d'humains ou créatures de la taille d'un homme, dans un cercle de 72 mètres de diamètre. Les personnages affectés prendront l'apparence d'arbres dans un verger ou dans une épaisse forêt. Les créatures qui ne sont pas consentantes ne sont pas affectées par le sort. Celles qui font plus que la taille d'un homme (comme un cheval) peuvent être transformées, mais dans ce cas elles compteront pour deux ou trois personnes à la fois. L'illusion fonctionnera même si une créature étrangère au sort traverse la zone d'effet. Le sort dure jusqu'à sa neutralisation par une *dissipation de la magie*, ou jusqu'à ce que le magicien décide d'interrompre son sort. L'apparence d'une créature revient à la normale si cette dernière sort de la zone d'effet ; cependant, le déplacement dans la zone d'effet ne détruit pas l'illusion.

Porte dimensionnelle

Portée : 3 m
Durée : 1 round
Effets : transporte une créature

Ce sort permettra de transporter jusqu'à 110 mètres une créature se trouvant à 3 mètres du magicien. Le magicien décide de la destination. Si celle-ci est inconnue, des distances ne dépassant pas 60 mètres peuvent être choisies (20 au Nord, 50 mètres à l'Est, etc.). Si la destination se trouve dans un espace déjà occupé par un objet, le sort est annulé. Une créature non consentante a droit à un jet de protection contre les sorts pour éviter les effets du sort.

Terrain hallucinatoire

Portée : 72 m
Durée : spécial
Effets : dissimule ou modifie un terrain

Ce sort crée une illusion de terrain, dans un donjon (comme une oubliette, ou un escalier) ou à l'extérieur (colline, marais, bosquet, etc.) ou encore, peut dissimuler un élément particulier. L'élément du terrain à modifier ou dissimuler doit se trouver à portée du magicien. Le sort dure jusqu'à ce que l'illusion soit touchée par une créature intelligente, ou jusqu'à ce qu'elle soit dissipée.

Œil magique

Portée : 72 m
Durée : 6 tours
Effets : œil magique guidé à distance

Ce sort permet de créer un *œil magique* par lequel le magicien peut voir. Il a la taille d'un œil réel et possède l'*infravision* (18 mètres). L'*œil magique* se déplace en flottant dans les airs, à la vitesse de 36 mètres par tour. Il n'est pas capable de traverser des substances solides ou de s'éloigner de plus de 72 mètres du magicien. L'utilisateur doit se concentrer pour observer par l'intermédiaire de l'*œil magique*.

SORTS DE MAGICIEN DE CINQUIÈME NIVEAU

Contact des plans extérieurs

Portée : 0 (le magicien lui-même, exclusivement)
Durée : voir plus bas
Effet : permet d'obtenir la réponse à 3-12 questions

Ce sort permet au magicien de contacter l'un des plans extérieurs d'existence pour chercher des connaissances auprès d'une créature immortelle (que joue le MD). Les immortels les plus sages et les plus puissants vivent dans les plans extérieurs les plus éloignés. Néanmoins un contact mental avec un Immortel peut rendre fou un simple mortel. Plus le plan contacté est éloigné, plus grandes sont les chances d'obtenir une réponse correcte – mais aussi celles de devenir fou.

Le nombre de questions accordées au magicien est égal à la distance* le séparant du plan extérieur. Il lui est possible de choisir celle-ci dans les limites du maximum autorisé. La probabilité de devenir fou est tirée une seule fois, lorsque le contact avec l'immortel est établi. Si le magicien est du 21e niveau ou plus, cette probabilité est réduite de 3 % par niveau supérieur au 20e. Si la folie ne frappe pas, il est encore possible que l'immortel ne connaisse pas la réponse ou qu'il mente. Les chances de connaissance et de mensonge sont tirées pour chaque question.

Distance et nombre de questions	Probabilité de... Folie	Connais-sance	Mensonge
3	5 %	25 %	50 %
4	10 %	30 %	45 %
5	15 %	35 %	40 %
6	20 %	40 %	35 %
7	25 %	50 %	30 %
8	30 %	60 %	25 %
9	35 %	70 %	20 %
10	40 %	80 %	15 %
11	45 %	90 %	10 %
12	50 %	95 %	5 %

Ce sort peut être utilisé au plus une fois par mois (ou moins souvent, à l'appréciation du MD). Un personnage devenu fou retrouve sa santé mentale après un nombre de semaines de repos égal au numéro du plan contacté.

*La distance d'un plan extérieur d'existence est égale au nombre de plans qu'on traverserait en s'y rendant. La « distance » séparant le plan primaire du plan extérieur le plus proche est 3, car ils sont « séparés » par les plans éthéré, astral et élémental. Il existe de nombreux plans extérieurs mais beaucoup sont bien trop éloignés pour être atteints par le sort.

Débilité mentale

Portée : 72 m
Durée : permanent jusqu'à ce qu'il soit dissipé
Effet : abaisse le score d'intelligence à 2

Ce sort ne peut affecter qu'un magicien, un elfe ou un monstre lanceur de sorts. Il rend la victime sans défenses incapable de lancer des sorts ou de réfléchir clairement (comme si elle avait une intelligence de 2). Celle-ci bénéficie d'un jet de protection contre les sorts, avec une pénalité de –4. En cas de réussite, l'effet est annulé ; la *débilité mentale* se maintient jusqu'à ce qu'elle soit éliminée par un sort de *dissipation de la magie* (chances de succès normales) ou par un sort clérical de *guérison totale*.

Dissolution*

Portée : 36 m
Durée : 3-18 jours
Effet : liquéfie 330 m²

Ce sort transforme un volume de roche en fondrière de boue. Une zone de 3 m d'épaisseur ou de profondeur est affectée. Elle peut mesurer jusqu'à 300 mètres carrés en surface. Une victime s'y trouvant est engluée et devient incapable de se déplacer. Le magicien peut choisir la largeur et la longueur exactes de la zone d'effet (6 m x 50 m, 10 m x 30 m, etc.) mais celle-ci doit intégralement se trouver à moins de 36 m de lui. Les créatures pénétrant dans la boue sont ralenties à 10 % de leur vitesse de déplacement normale, au mieux, et peuvent rester engluées.

L'inverse de ce sort (*durcissement*) transformera le même volume de boue en roche, mais de façon permanente. Une victime se trouvant dans la boue en roche, mais de façon permanente. Une victime se trouvant dans la boue peut lancer un jet de protection contre les sorts pour éviter d'être emprisonnée.

Invocation d'élémental

Portée : 72 m
Durée : concentration
Effets : invoque un élémental jusqu'à 16 DV

Cette invocation sert à appeler un élémental (CA : –2, DV : 16, dégâts : 3-24). Un seul type d'élémental (terre, eau, feu ou air) peut être invoqué dans la même journée. L'élémental effectuera une tâche à la mesure de ses pouvoirs (porter, attaquer, etc.) tant que le magicien maintient sa concentration. Pendant ce temps, ce dernier ne pourra pas combattre, lancer d'autres sorts ou se déplacer à plus de la moitié de sa vitesse normale. Une fois que le contrôle sur un élémental est perdu, il ne pourra pas être récupéré. Dans ce cas, l'élémental se retourne contre l'invocateur et attaque tout ce qui se trouve sur le chemin l'en séparant. Un élémental peut être renvoyé dans son plan simplement en se concentrant sauf s'il n'est pas contrôlé : il faudra alors se servir d'un sort de *dissipation de la magie* ou du *mal*.

Métempsycose

Portée : 9 m
Durée : voir ci-dessous
Effets : possession d'un corps

La *métempsycose* plonge le corps de l'utilisateur dans un état de transe profonde, alors que sa force vitale est placée dans un objet inanimé se trouvant à portée. Depuis cet objet (pierre précieuse, flacon, etc.) le magicien peut tenter de posséder une créature passant dans les 36 mètres. La victime a droit à un jet de protection contre les sorts, qui, s'il est réussi, permet d'échapper aux effets de la *métempsycose*. Dans ce cas, l'utilisateur ne peut pas essayer de posséder à nouveau la créature pendant le tour qui suit. Si la victime rate son jet de protection, son corps est possédé et donc, sous le contrôle du magicien. La force vitale de la victime est alors placée dans l'objet ayant servi de réceptacle au magicien.

Il peut forcer le corps possédé à accomplir des actions normales, mais aucune autre de ses facultés spéciales ne pourra servir (comme des *autométamorphoses*). Un sort de *dissipation du mal* obligera la force vitale du magicien à retourner dans le réceptacle. Quand le magicien décide de retourner à son propre corps, le sort prend alors fin.

Si le corps possédé est détruit, la force vitale de la victime meurt aussi et celle du magicien retourne au réceptacle. Depuis cet objet, l'utilisateur peut à nouveau tenter de posséder un corps, ou retourner au sien. Si le réceptacle est brisé alors qu'il est occupé par la force vitale du magicien, ce dernier meurt instantanément. Si le réceptacle est brisé alors que la force vitale du magicien se trouve dans un autre corps, elle ne pourra plus le quitter. Si le corps du magicien est détruit, sa force vitale est alors bloquée dans le réceptacle jusqu'à ce qu'il possède un autre corps ! La *métempsycose* est un acte essentiellement Chaotique.

Mur de roc

Portée : 18 m
Durée : spéciale
Effets : crée un mur de roc de 27 mètres cube

Ce sort crée un mur de roc vertical de 60 cm d'épaisseur. Ses dimensions et sa forme peuvent être choisies par l'utilisateur, mais la surface totale du mur ne doit pas dépasser 45 mètres carrés ; de plus, il ne doit pas se trouver à plus de 18 mètres de distance du magicien. Le mur doit reposer sur une surface solide et ne peut pas se matérialiser dans un espace déjà occupé par une autre matière. Le sort dure jusqu'à ce qu'il soit *dissipé* ou que le mur soit brisé.

Nécro-animation

Portée : 18 m
Durée : permanent
Effets : crée des zombies et des squelettes

À partir de cadavres ordinaires se trouvant à portée, le magicien pourra fabriquer des squelettes et des zombies animés par magie. Ces morts-vivants obéiront jusqu'à ce qu'ils soient détruits par un autre clerc, par un guerrier en combat ou par un sort de *dissipation de la magie*. Pour chaque niveau du magicien, un dé de vie de mort-vivant peut être ainsi animé. Un squelette a le même nombre de dés de vie que la créature d'origine. Les niveaux des personnages ne sont pas comptés (la dépouille d'un personnage de 9e niveau d'expérience transformée en zombie aurait 2 dés de vie). Les créatures animées de cette manière ne lancent pas de sorts, mais sont immunisées contre les sorts de *sommeil* ou de *charme*, ainsi qu'au poison.

Nuage létal

Portée : 30 cm
Durée : 6 tours
Effets : crée un nuage de poison

Ce sort permet de matérialiser un nuage circulaire de vapeurs empoisonnées, de 9 mètres sur 6 mètres, près du magicien. Ce nuage peut se déplacer de 18 mètres par tour (ou 6 mètres par round) dans n'importe quelle direction (dans le sens du vent, s'il y en a, sinon dans la direction désirée par le magicien). Ce nuage est plus lourd que l'air et tombera dès que possible (il descendra dans un trou, le long d'une colline, etc.). Le nuage se dissipera s'il rencontre un obstacle végétal épais, comme des arbres. Si le sort est lancé dans une salle fermée (comme dans un couloir de 3 mètres au cœur d'un donjon), le nuage peut alors être plus petit que la normale.

Toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet subissent 1 point de dégâts par round. Celles qui ont moins de 5 dés de vie doivent réussir un jet de protection contre le poison, ou mourir, intoxiquées par les vapeurs.

Paralysie des monstres*

Portée : 36 m
Durée : 6 tours +1 par niveau
Effets : paralyse un monstre

Ce sort est similaire à la *paralysie* normale, mis à part qu'il affecte un monstre vivant (contrairement aux morts-vivants). Chaque victime doit réussir un jet de protection contre les sorts pour ne pas être *paralysée*. Le sort peut viser une créature ou tout un groupe. Si la victime est seule, son jet de protection est pénalisé de –2. Si le sort est lancé sur un groupe, jusqu'à 4 créatures seront affectées (au choix du magicien) mais sans pénalité sur le jet de protection.

L'inverse du sort, *contre-paralysie des monstres*, peut libérer jusqu'à 4 personnes ou monstres paralysés. Il n'a aucun autre effet.

Passe-muraille

Portée : 9 m
Durée : 3 tours
Effets : crée un trou de 3 m de profondeur

Le *passe-muraille* crée un trou de 3 mètres de profondeur dans un mur de roche. À la fin du sort, la roche se rematérialise. Le trou peut se faire verticalement ou horizontalement.

Télékinésie

Portée : 36 m
Durée : 6 rounds
Effet : 200 po de poids par niveau du lanceur de sort

Ce sort permet au magicien de déplacer une créature ou un objet par simple concentration. La cible du sort peut peser jusqu'à 200 po par niveau du lanceur de sort (un elfe de 10e niveau pourrait déplacer un objet pesant jusqu'à 200 po). Le magicien peut déplacer l'objet dans n'importe quelle direction à la vitesse de 6m par round au maximum.

Une victime non-consentante peut lancer un jet de protection contre les sorts pour en éviter l'effet. Si la cible est tenue en main par une personne, celle-ci lance un jet de protection avec une pénalité de –2. Si l'objet est porté mais non tenu, le propriétaire peut tenter de rattraper son bien lorsqu'il s'envole, lançant un jet de protection avec une pénalité de –5. Le lanceur de sort doit se concentrer tandis qu'il déplace les objet ; s'il est dérangé, ceux-ci s'effondrent.

Téléportation

Portée : 3 mètres
Durée : instantané
Effets : transporte une créature avec son équipement

Ce sort transporte le magicien ou un autre personnage à n'importe quel autre lieu du même plan d'existence. Une victime non-consentante a droit à un jet de protection contre les sorts pour échapper aux effets de la *téléportation*. Le bénéficiaire arrive à destination avec tout son équipement. Il n'est pas possible de choisir délibérément une destination qui est de toute évidence occupée par un objet solide ou se trouvant au-dessus du sol. Les chances d'arriver sain et sauf à destination dépendent du soin avec lequel le magicien avait étudié les lieux plus tôt. Une créature *téléportée* dans un objet solide est instantanément tuée.

Une connaissance théorique des lieux signifie que le magicien y est déjà allé une ou deux fois, ou bien qu'il se base sur des descriptions ou des moyens magiques. Une connaissance normale signifie que le magicien est souvent allé sur les lieux, ou bien qu'il a passé plusieurs semaines à les étudier par des moyens magiques (ex : *boule de cristal*). Une connaissance précise de la destination signifie que le magicien a effectué une étude très minutieuse des lieux (son domicile par exemple).

Connaissance de la destination			
Théorique	Normale	Précise	Résultat
01-50	01-80	01-95	Succès
51-75	81-90	96-99	Trop haut
76-00	91-00	00	Trop bas

À chaque *téléportation*, le MD lance les dés de pourcentage. Si le résultat n'est pas un succès, l'utilisateur arrive entre 3 et 30 mètres plus haut ou plus bas que la destination choisie. S'il est arrivé trop haut, il tombe et subit 1d6 points de dégâts par série de 3 mètres de chute. Si le résultat est trop bas, le personnage meurt, à moins qu'il y ait un espace vacant (une grotte ou des oubliettes) sous la surface du point d'arrivée.

SORTS DE MAGICIEN DE SIXIÈME NIVEAU

Abaissement des eaux

Portée : 72 m
Durée : 10 tours
Effets : réduit la profondeur de moitié

Ce sort permet d'affecter jusqu'à 900 mètres carrés d'une surface liquide. Si le sort est lancé autour d'un navire, ce dernier risque de toucher le fond. À la fin du sort, les eaux se refermeront vers la dépression, emportant par-dessus bord la plupart des objets et infligeant 21-32 points de dégâts (1d12 +20) à la coque du vaisseau.

Bulle anti-magique

Portée : 0 (magicien seulement)
Durée : 12 tours
Effets : barrière de protection anti-magique

Ce sort crée une *bulle anti-magique* dont les parois sont à 3 cm du corps du magicien. Cette bulle arrête tous les sorts ou leurs effets, y compris ceux de l'utilisateur. Le magicien peut interrompre son sort lorsqu'il le désire, sinon, il dure jusqu'à son terme. En dehors du *souhait*, aucune puissance magique (y compris la *dissipation de la magie*) ne peut atteindre ou détruire la *bulle anti-magique*.

Chasseur invisible

Portée : 0 (magicien seulement)
Durée : jusqu'à la fin de la mission
Effets : invoque une créature

Ce sort sert à invoquer un *chasseur invisible* qui se chargera d'une tâche pour le magicien. Il l'accomplira, quelle que soit la distance à parcourir ou le temps à passer. Le sort prend fin quand la créature a accompli sa mission ou quand elle est tuée. Une *dissipation du mal* forcera le *chasseur invisible* à retourner sur son plan.

Contrôle du temps

Portée : 0 (le magicien lui-même, exclusivement)
Durée : temps de concentration
Effet : tout phénomène météorologique dans un rayon de 240 m.

Ce sort permet au magicien de créer une condition météorologique particulière dans les environs (un rayon de 240 mètres). Le lanceur de sort à la possibilité de choisir ladite condition. Le sort ne fonctionne qu'en extérieur, et le temps créé affecte toutes les créatures présentes dans la zone d'effet, y compris le magicien. Les effets persistent tant que le lanceur du sort se concentre sans bouger ; si on le déplace (à bord d'un bateau, par exemple) l'effet du sort se déplace avec lui. Le résultat en est variable mais les suivants sont les plus courants :

Pluie : une pénalité de –2 sur les dés de toucher s'applique à tout lancement de projectile. Au bout de trois tours, le sol devient boueux, réduisant le déplacement à ½ de la vitesse normale.

Neige : la visibilité (la distance à laquelle une créature peut voir) est réduite à 6 m ; les déplacements s'effectuent à ½ de la vitesse normale. Il est possible que les fleuves et les rivières se couvrent d'une couche de glace. La fonte des neiges donne naissance à de la boue, maintenant les mêmes pénalités de déplacement.

Brouillard : 6 m de visibilité. Déplacements à ½ de la vitesse normale. Les créatures se trouvant au sein du brouillard peuvent se perdre, se déplaçant dans la mauvaise direction.

Temps clair : ceci annule le mauvais temps (pluie, neige, brouillard) mais pas ses effets secondaires (comme la boue).

Chaleur intense : Les déplacements s'effectuent à ½ de la vitesse normale. L'eau en excès (provenant de pluie, de neige ou de roche transformée en boue, etc.) s'évapore.

Vent violent : aucun projectile ne peut être lancé, aucun vol accompli. Les déplacements s'effectuent à ½ de la vitesse normale. En mer, les bateaux se déplaçant dans le sens du vent sont plus rapides de 50 %. Dans le désert, un vent violent crée une tempête de sable qui réduit les déplacements de la manière usuelle et ramène la visibilité à 6 m.

Tornade : ceci crée un tourbillon sous le contrôle du magicien qui attaque et se déplace comme un élémental de l'air à 12 DV. En mer, considérez la tornade comme une « tempête ».

Désintégration

Portée : 18 m
Durée : instantané
Effets : détruit une créature ou un objet

La *désintégration* réduit une créature ou un objet en poussière. Une victime doit réussir un jet de protection contre les rayons mortels pour échapper aux effets du sort (*par exemple* : un dragon, un vaisseau ou une section de mur de 3 mètres peuvent être *désintégrés*). Ce sort n'affecte pas les objets magiques.

Glissement de terrain

Portée : 72 m
Durée : 6 tours
Effet : déplace de la terre

Ce sort fait bouger de la terre (mais pas de la roche). Il peut être utilisé pour déplacer la terre horizontalement pour créer une colline ou verticalement pour ouvrir une large crevasse. Celle-ci peut atteindre 72 m de profondeur à moins que l'on atteigne de la roche. La terre peut être déplacée à une vitesse maximum de 72 m par round ; à l'expiration du sort, elle demeure à l'endroit où elle se trouve. Ce sort est très utile pour la construction des châteaux.

Holographie

Portée : 72 m
Durée : 10 tours
Effets : crée une image

Ce sort permet de créer l'image du magicien, jusqu'à 72 mètres de distance. Elle durera tant que l'utilisateur se concentre. Il n'est pas possible de distinguer une *holographie* du personnage réel, sauf en la touchant. Tous les sorts lancés par le magicien partent de cette image, mais le magicien doit pouvoir observer la cible à partir de sa position réelle. Les sorts et les projectiles ne semblent faire aucun effet à l'*holographie*. L'image disparaît si elle est touchée à mains nues ou avec une arme.

Incantation mortelle

Portée : 72 m
Durée : instantané
Effets : tue 4-32 dés de vie de créatures dans un cube de 18 m de côté

Ce sort affecte 4-32 dés de vie de créatures vivantes dans la zone indiquée ci-dessus. Les plantes normales et les insectes sont tués automatiquement. Les créatures qui n'ont pas de points de vie ne sont pas comptées dans le total. Les morts-vivants ne sont pas touchés par ce sort, ni les créatures de plus de 8 dés de vie (ou niveaux d'expérience). Les créatures aux dés de vie les plus bas sont éliminées en premier. Chaque victime doit réussir un jet de protection contre les rayons mortels pour échapper aux effets de l'*incantation*.

Mur de fer

Portée : 36 m
Durée : permanente
Effet : crée 45 mètres carrés de fer

Ce sort crée un mur de fer vertical d'exactement 5 cm d'épaisseur. Le magicien peut déterminer à son choix la longueur et la largeur mais la surface totale doit être de 45 mètres carrés au maximum (3 m x 15 m, 6 m x 7,5 m, etc.). Le mur doit se trouver dans son intégralité à moins de 36 m du lanceur de sort. Celui-ci doit le créer pour qu'il repose sur le sol ou un support similaire. Il est impossible de le faire apparaître en un endroit d'ores et déjà occupé par un autre objet. Le mur demeure jusqu'à ce qu'il soit dissipé, désintégré ou brisé physiquement (bien qu'il résiste à toute attaque physique d'une force inférieure à celle d'un géant). La plupart des autres sorts (y compris les *boules de feu*, *éclairs de foudre*, etc.) n'ont aucun effet sur un *mur de fer*. Si on en provoque l'éboulement, il inflige 10-100 points de dégâts et vole en éclats.

Si le mur est attaqué, il possède un nombre de « points de vie » égal au niveau du magicien l'ayant créé. Il ne peut être endommagé que par démolition. Les géants infligent 1 point de dégâts de démolition par coup porté. D'autres créatures peuvent l'endommager d'une autre manière (un monstre rouilleur détruirait un mur de fer au premier contact).

Quête magique*

Portée : 9 m
Durée : jusqu'à accomplissement ou neutralisation
Effets : contraint une créature

Ce sort force une victime à se charger d'une mission ou à ne pas effectuer certaines actions. *Par exemple :* le magicien peut ordonner au personnage de lui ramener un objet, de manger à chaque fois qu'une occasion s'en présente, ou de ne jamais révéler certaines informations. L'acte doit être possible et ne pas être directement fatal, sinon la *quête* se retournerait contre l'utilisateur. La victime a droit à un jet de protection contre les sorts. Si elle refuse la mission, des pénalités (au choix du MD) seront appliquées jusqu'à ce que le personnage obéisse à la *quête*. Ces pénalités peuvent aller du malus au combat à la baisse des scores de caractéristiques, la perte de sorts, des douleurs ou des faiblesses, etc. Une *dissipation de la magie* ou un *désenvoûtement* seront sans effet sur un sort de *quête*.

L'inverse de ce sort, l'*accomplissement magique*, débarrasse un personnage d'une *quête magique* indésirable et de ses effets. Si le magicien est de plus bas niveau que celui qui avait placé cette *quête*, il y a 5 % cumulatifs par différence de niveau que la tentative rate.

Réincarnation

Portée : 3 m
Durée : permanente
Effet : crée un nouveau corps

Pour lancer ce sort, le magicien doit posséder une partie du corps décédé, aussi petite soit-elle. Lorsque l'incantation est lancée, un nouveau corps est créé magiquement et la force vitale qui se trouvait autrefois dans l'ancien revient pour déterminer la forme du nouveau corps.

Si la force vitale est *réincarnée* en une enveloppe de race différente, tous les détails de la nouvelle race s'appliquent en remplacement de ceux de l'ancienne. Par exemple, un clerc réincarné en elfe n'est plus clerc mais peut lancer des sorts de magicien et combattre comme un elfe.

Le nombre de niveaux d'expérience ne change pas à moins qu'il ne soit restreint par le maximum applicable aux demi-humains. Si un corps de monstre apparaît, le type du monstre est déterminé par l'alignement de la force vitale. Un corps de monstre ne peut gagner de niveaux d'expérience ; le personnage doit s'en accommoder tel qu'il se trouve au moment de la réincarnation ou bien se retirer du jeu.

(1d8)	1 Humain	5 Elfe
	2 Humain	6 Petites-gens
	3 Humain	7 Race originelle
	4 Nain	8 Monstre (utiliser la table ci-dessous)

Monstres

1d6	Loyal	Neutre	Chaotique
1	Chien esquiveur	Singe blanc	Goblours
2	Gnome	Ours*	Gnoll
3	Néander-talien	Centaure	Kobold
4	Hibou, géant	Griffon	Manticore
5	Pégase	Homme-lézard	Orque
6	Sylvanien	Pixie	Troglodyte

* N'importe quel ours normal.
(Le MD peut ajouter d'autres monstres à la liste. Ceux-ci doivent posséder 8 DV ou moins et être moins semi-intelligents).

Transmutation de pierre en chair*

Portée : 36 m
Durée : permanent
Effets : une créature ou un objet

Ce sort transforme une statue (ou un volume de pierre équivalent à un cube de 3 m de côté) en un personnage de chair et d'os. Il sert généralement à ramener à la vie un personnage qui a été pétrifié (par un souffle de gorgone, par exemple).

Le sort inversé, *transmutation de la chair en pierre*, sert à transformer un personnage et tout son équipement en statue de pierre. La victime a droit à un jet de protection contre la pétrification.

SORTS DE MAGICIEN DE SEPTIÈME NIVEAU

Boule de feu à retardement

Portée : 72 m
Durée : de 0 à 60 rounds
Effet : crée une boule de feu à retardement, de 6 m de rayon

Comme son nom l'indique, il s'agit là d'une boule de feu dont l'explosion peut être retardée. Le magicien doit décider du nombre de rounds exact devant la précéder au moment où il lance le sort. Un petit caillou, ressemblant apparemment à une gemme de grande valeur, jaillit alors en direction de l'endroit désiré et y demeure jusqu'à l'expiration du délai. Il est possible de ramasser la « gemme », de la transporter, et ainsi de suite. À l'expiration du retardement prévu, un effet semblable à celui d'une *boule de feu* normale se produit – une explosion soudaine et instantanée, infligeant 1-6 points de dégâts par niveau du lanceur de sort à tout personnage présent dans la zone d'effet (une sphère de 6 m de rayon). Chaque victime peut lancer un jet de protection contre les sorts pour ne recevoir que la moitié des dégâts.

Dès que le sort a été lancé, l'explosion ne peut être retardée plus, ni avancée, sauf à l'aide d'un *souhait majeur*. La « gemme » créée est purement magique ; il ne s'agit pas d'un objet réel. Elle ne peut être déplacée magiquement (par *télékinésie*, *téléportation*, etc.), mais il est possible de la dissiper.

Charme-plantes

Portée : 36 m
Durée : 3 mois
Effet : charme un arbre ou plusieurs plantes plus petites

Similaire à l'effet d'un *charme-personnes*, celui de ce sort permet d'amener 1 arbre, 6 buissons de bonne taille, 12 petits arbustes ou 24 petites plantes à devenir les amis du magicien (aucun jet de protection). Un monstre végétal (sylvanien, criard, etc.) bénéficie d'un jet de protection contre les sorts pour tenter de résister à ces effets.

Les plantes *charmées* comprennent le magicien et obéissent à tous ses ordres, dès l'instant où ceux-ci rentrent dans leurs capacités (par exemple enchevêtrer les créatures passant à leur portée ; en aucun cas elles ne peuvent se déplacer, détecter un alignement, etc.). Les plantes restent charmées durant 3 mois, jusqu'à ce que le charme soit dissipé, ou bien jusqu'à l'hiver (durant lequel elles dorment). Ce sort est extrêmement utile autour d'une place-forte, autant à l'intérieur qu'à l'extérieur, surtout si on l'utilise en conjonction avec le sort de 4e niveau *embroussaillement*, et aussi éventuellement un sort de *permanence*.

Création de monstres normaux

Portée : 9 m
Durée : 1 tour
Effet : crée 1 ou plusieurs monstres

À l'aide de ce sort, le magicien peut transformer l'air ambiant en monstres. Ceux-ci comprennent ses ordres et les exécutent, au mieux de leurs capacités : combattre, porter, aller chercher des objets, etc... Chaque monstre apparait porteur de ses propres armes et de son armure normale (s'il y a lieu) mais sans autre équipement d'aucune sorte. Au bout d'1 tour ils disparaissent à nouveau, ainsi que leur équipement.

Le nombre total de dés de vie des monstres apparaissant est égal au niveau du magicien lançant le sort (en arrondissant les fractions au nombre inférieur). Le magicien peut choisir le type exact de ses monstres, à condition que ceux-ci ne possèdent pas de capacités spéciales (donc qu'aucun astérisque ne soit imprimé près de leur nombre de dés de vie dans la description des monstres). Il est impossible de créer ainsi des humains, des demi-humains ou des morts-vivants. Les créatures possédant 1–1 dé de vie sont considérées comme 1 dé de vie. Celles en possédant ½ ou moins sont comptées comme ½ DV chacune.

Exemple : un magicien de 15e niveau pourrait invoquer à l'aide de ce sort 30 chauve-souris géantes, rats géants ou kobolds ; ou bien 15 gobelins, orques ou hobgobelins ; ou bien 7 babouins des rochers, gnolls ou hommes-lézards ; ou bien 3 ours noirs, panthères ou belettes géantes ; et ainsi de suite.

Épée

Portée : 9 m
Durée : 1 round par niveau du lanceur de sort
Effet : crée une épée magique

Lorsque ce sort est lancé, une épée luisante faite de magie et non de métal apparaît près du magicien. Celui-ci peut, par simple concentration, lui faire attaquer toute créature se trouvant à moins de 9 m de là. Si la concentration est brisée, l'épée cesse simplement d'attaquer. Elle demeure formée pendant 1 round par niveau du magicien. L'épée se déplace très rapidement, attaque deux fois par round ; on lance ses dés de toucher au niveau du magicien qui l'a créée. Les dégâts infligés sont les mêmes que ceux d'une épée à deux mains mais cette création magique peut toucher n'importe quelle cible (y compris celles n'étant sujettes aux attaques que de puissantes armes magiques). L'épée ne peut être détruite avant l'expiration du sort, hormis par une *dissipation de la magie* (chances de succès normales).

Inversion de la gravité

Portée : 27 m
Durée : 1/5 round (2 secondes)
Effet : fait chuter vers le haut toutes les victimes se trouvant dans un volume cubique de 9 m d'arête

Ce sort affecte toutes les créatures et tous les objets se trouvant dans un volume cubique de 9 m x 9 m x 9 m, provoquant leur « chute » dans une direction opposée à celle de la gravité normale. En 1/5 de round, créatures et objets peuvent tomber sur environ 22 mètres. Il n'existe aucun jet de protection. Toute victime heurtant un plafond reçoit 1-6 points de dégâts par 3 m de chute. À l'expiration de 2 secondes, la gravité reprend ses droits et les victimes tombent à nouveau, dans l'autre sens, recevant des dégâts similaires aux précédents en frappant le sol. Pour chaque victime de ce sort, il est nécessaire de lancer un tirage de moral.

Exemple : un magicien lance ce sort sur un groupe de géants s'approchant de lui, dans une pièce avec un plafond à 12 m. Ils « tombent » tous jusqu'au plafond puis s'écrasent ensuite au sol, recevant dans l'aventure 8-48 points de dégâts chacun.

Invisibilité de masse

Portée : 72 m
Durée : permanente jusqu'à ce qu'elle soit brisée
Effet : de nombreuses créatures ou objets

Ce sort rend *invisibles* (comme le sort de 2e niveau, *invisibilité*) plusieurs créatures. Tous les bénéficiaires doivent se trouver dans un périmètre de 18 m de côté, situé à moins de 72 m du magicien. Le sort agira au maximum sur 6 créatures ayant la taille d'un dragon, 300 ayant la taille humaine (en considérant un cheval comme 2 hommes). Lorsque le sort est lancé, chaque créature

devient invisible, ainsi que tout son équipement (comme cela est expliqué dans les règles de Base, livret des joueurs, page 41).

L'inverse de ce sort (apparition) rendra visibles toutes les créatures et tous les objets invisibles se trouvant dans un volume de 6 m x 6 m x 6 m. Les créatures se trouvant sur le plan astral ou le plan éthéré ne sont pas considérées comme dans la zone d'effet. Le sort ne peut traverser les limites des plans. Toutes les autres formes d'invisibilité sont affectées, qu'elles soient naturelles ou magiques, et aucune victime de ce sort ne peut redevenir invisible avant 1 tour.

Invocation d'objets

Portée : infinie
Durée : instantanée
Effet : ramène un objet se trouvant chez le lanceur du sort

Grâce à ce sort, le magicien peut faire quitter sa maison à tout objet non-vivant et le faire apparaître dans sa main. L'objet ne peut peser plus de 500 po, ni dépasser en taille un bâton ou un petit coffre. Celui qui lance le sort doit connaître parfaitement l'objet ainsi que son emplacement exact, faute de quoi le sort n'aura aucun effet. De plus, chaque objet doit être préparé au préalable à l'aide de cette poudre particulière, coutant 1.000 po par utilisation. Elle devient invisible et ne gêne en aucune façon le fonctionnement de l'objet. Toute chose non-traitée à l'aide de cette poudre ne peut être invoquée par le sort.

Si l'objet invoqué se trouve en possession d'un autre être vivant, il n'apparaîtra pas, mais le lanceur du sort connaîtra l'identité approximative du possesseur, ainsi que l'endroit où il se cache.

Le magicien peut utiliser ce sort à tout endroit, même si l'objet invoqué se trouve sur un autre plan d'existence.

Mot de pouvoir, étourdissement

Porté : 36 m
Durée : 2-12 ou 1-6 tours
Effet : étourdit 1 créature possédant 70 points de vie ou moins

Ce sort permet au magicien d'*étourdir* une victime se trouvant à 36 m de lui ou moins (aucun jet de protection). Une créature possédant 1-35 points de vie est étourdie pour 2-12 tours ; si elle en possède 36-70 elle est étourdie pour 1-6 tours. Une créature possédant 71 points de vie ou plus ne peut être affectée. Une victime *étourdie* est incapable d'attaquer ou de lancer des sorts ; de plus elle souffre d'une pénalité de –4 sur tous ses jets de protection, tant que dure l'étourdissement.

Mythomancie

Portée : 0 (le magicien lui-même, exclusivement)
Durée : permanente
Effet : révèle des informations au sujet d'un objet, endroit ou personne

Celui qui lance ce sort peut obtenir des connaissances au sujet d'un objet, d'un endroit ou d'une personne déterminée. Si le sujet de l'expérience est un objet tenu en main par le magicien, il faut 1-4 tours pour que le sort prenne effet. On apprend alors le nom de l'objet, son mode d'opération, les mots de commande (s'il y a lieu) et son nombre de charges approximatif (s'il y a lieu ; le chiffre obtenu se situe à +5 du chiffre exact). Si l'objet possède plus d'un mode d'opération ou plus d'un mot de commande, une seule fonction sera révélée par le sort de *mythomancie* utilisé, sans qu'aucun indice ne soit donné au sujet des autres.

Si le sujet du sort est un endroit, une personne ou un objet non tenu en main, l'effet du sort ne se produira qu'au bout de 1-100 jours, selon le nombre de détails que l'on connaît déjà (le MD peut ne révéler que des informations générales si l'endroit est grand ou si la personne possède une grande puissance). Un sujet purement légendaire nécessitera beaucoup de temps et les informations pourront être obtenues sous forme d'énigme ou de poème.

Porte magique*

Portée : 3 m
Durée : 7 utilisations
Effet : crée un passage

Ce sort peut être lancé sur un mur, un sol, un plafond ou une parcelle de terre. Il crée une porte magique invisible que seul le lanceur du sort peut utiliser. Il crée également derrière la porte un passage d'une profondeur maximum de 3 m dans tout matériau solide non-vivant. Ceci ne peut être utilisé dans aucune matière vivante. La porte est indétectable, hormis par un sort de *détection de la magie*, et ne peut être détruite, sauf par un sort de *dissipation de la magie* (chances de succès normales).

La *porte magique* demeure en place jusqu'à ce qu'elle ait été *dissipée* ou bien qu'elle ait été utilisée 7 fois. Il est à noter que tout passage, dans un sens ou dans l'autre, est considéré comme une utilisation.

L'inverse de ce sort (*verrou suprême*) est une version puissante du sort de 2[e] niveau *verrou magique*, qui ne peut être affecté par un sort d'*ouverture*, ni par les effets d'un objet magique, quel qu'il soit. Le *verrou suprême* rend une porte totalement impassable tant que la magie y demeure posée. Seul le lanceur du sort peut l'utiliser. Le sort peut aussi être posé sur un passage de 3 m x 3 m, comme un encadrement de porte inoccupé. La porte ou le passage *verrouillé* ne change pas d'apparence. Tout comme pour la *porte magique*, l'enchantement demeure jusqu'à ce que le passage ait été utilisé 7 fois ou bien jusqu'à ce qu'il ait été *dissipé*.

Statue

Portée : 0 (le magicien lui-même, exclusivement)
Durée : 2 tours par niveau
Effet : permet au magicien de se transformer en pierre

Ce sort permet à celui qui le lance de se changer en statue, ainsi que la totalité de l'équipement non-vivant qu'il porte sur lui, une fois par round (dans un sens ou dans l'autre) jusqu'à l'expiration de la durée du sort. En forme statuesque, le magicien a la possibilité de se concentrer sur d'autres sorts. Bien que celui-ci ne donne pas l'immunité contre la pétrification (provoquée par l'attaque d'une gorgone, par exemple), le magicien est capable de revenir tout simplement en forme normale, 1 round après avoir été pétrifié.

En forme statuesque, le magicien possède une classe d'armure de –4 mais est incapable de se déplacer. La statue est imperméable au feu et au froid (qu'ils soient naturels ou magiques), ainsi qu'aux armes normales. La statue n'a nul besoin de respirer et se trouve donc immunisée contre toutes les attaques par gaz, noyade, etc. Les armes magiques et les autres sorts (comme l'*éclair de foudre*) infligent des dégâts normaux. Si un sort utilisant le feu ou le froid est lancé sur le magicien lorsqu'il se trouve en forme normale, le personnage n'a besoin que de remporter l'initiative (par un tirage normal) pour se changer en statue avant que le sort de l'assaillant ne l'atteigne. Lorsqu'il change de forme, le magicien reçoit un bonus de +2 sur son jet d'initiative.

Téléportation d'objets

Portée : toucher
Durée : instantanée
Effet : téléporte 1 objet

Ce sort est similaire au sort de 5[e] niveau, *téléportation*, à ceci près que des objets non-vivants peuvent être affectés. Après avoir lancé ce sort, le magicien doit toucher un objet ou une créature pour qu'elle se téléporte. Les chances d'erreur normales sont applicables : un objet apparaissant trop haut tombera (et se brisera probablement) ; un objet apparaissant trop bas se désintégrera. Il est impossible de

choisir délibérément un point d'arrivée occupé par un objet solide ou situé au-dessus du sol.

Le poids maximum affecté est de 500 po par niveau du lanceur de sort. Si l'objet visé est intégré à un tout plus grand (une portion de mur, par exemple), un cube de matériau mesurant 3m x 3m x 3m sera *téléporté*. Si l'objet touché est en possession d'une autre créature, (qu'elle le tienne en main ou le transporte), celle-ci peut lancer un jet de protection contre les sorts (avec une pénalité de –2) ; en cas de succès, la *téléportation* n'agit pas.

Si le magicien utilise ce sort pour *téléporter* lui-même, il n'existe aucune chance d'erreur. S'il touche une autre créature, celle-ci peut (si elle le désire) lancer un jet de protection contre les sorts pour éviter d'être *téléportée* ; une pénalité de –2 sur le jet s'applique.

SORTS DE MAGICIEN DE HUITIÈME NIVEAU

Barrière mentale*

Portée : 3 m
Durée : 1 heure par niveau du lanceur de sort
Effet : protège contre les sorts et les objets affectant l'esprit

Ce sort n'affecte qu'une seule créature. Un destinataire non-consentant peut lancer un jet de protection contre les sorts pour en éviter les effets.

Ce sort bloque toute forme d'*ESP*, de *clairvoyance*, de *clairaudience* et d'observation à la *boule de cristal*, ainsi que tout type d'influence mentale ou de recherche d'information (comme *invocation d'objets* ou *contact des plans élevés*). Le lanceur du sort ou son bénéficiaire est tout simplement inexistant en ce qui concerne ces sorts et ceux qui leur sont similaires.

De plus le bénéficiaire gagne un bonus de +8 sur les jets de protection contre les attaques influençant l'esprit, comme toutes les formes de *charme*, d'*illusion*, de *fantasmagorie*, de *débilité mentale*, et ainsi de suite. (néanmoins, quels que soient les ajustements, un résultat de 1 constitue un échec).

L'inverse de ce sort (*esprit ouvert*) rendra la victime vulnérable à toutes les attaques influençant l'esprit citées plus haut. Pendant la durée du sort, tous les jets de protection contre de tels effets s'effectuent avec une pénalité de –8. Ce sort inversé se lance par contact physique et requiert un jet de toucher normal.

Champ de force

Portée: 36 m
Durée : 6 tours
Effet : crée une barrière invisible

Ce sort crée une barrière ou un objet d'énergie pure invisible et statique. Elle n'a quasiment aucune épaisseur, mais elle ne peut être ni brisée ni détruite de quelque façon, hormis par un sort de *désintégration* ou un *souhait* ; même une d*issipation de la magie* ne peut l'altérer. Un *champ de force* est limité aux formes de sphère d'un rayon maximal de 6 m (ou de portion de sphère), de surface plane, de cylindre, de parallélépipède rectangle, ou de portion d'un tel parallélépipède. Sa surface peut mesurer jusqu'à 450 m^2. Le *champ de force* ne peut pas être de forme irrégulière et sa surface doit être parfaitement lisse. Il n'y a pas de taille minimale.

Un *champ de force* ne peut être créé à l'intérieur d'un être vivant ou d'un objet, aussi le fait que l'un ou l'autre se trouve dans sa zone de formation fera qu'un trou apparaîtra au niveau de son emplacement. Par ailleurs, les arêtes du champ ne sont pas tranchantes et ne peuvent occasionner aucun dégât. Un *champ de force* reste là où il a été placé jusqu'à sa disparition et ne peut être déplacé autrement que par un *souhait*.

Une créature complètement emprisonnée dans un *champ de force* clos ne peut mourir de faim, suffoquer ni être blessée du fait de son incarcération. Un *champ de force* clos préserve magiquement toute créature située à l'intérieur d'une mort naturelle. Il ne protège toutefois pas des dégâts, éventuellement mortels, provenant d'attaques portées depuis l'intérieur du champ de force.

Rien ne peut traverser un *champ de force*. Les sorts, les projectiles, les explosions, les souffles et toutes les autres formes d'attaque rebondissent simplement à son contact. Toutefois, une téléportation ou une *porte dimensionnelle* peuvent contourner cet effet ; ces sorts permettent à leur lanceur de passer d'un endroit à un autre sans problème. Le *champ de force* n'existe que sur un seul plan d'existence. Aussi le voyage planaire (que ce soit par un *seuil* ou tout autre moyen) permet-il aussi de le contourner.

Bien qu'il soit le plus souvent utilisé comme une cage ou une barrière, un *champ de force* peut facilement faire office de plancher invisible, d'escalier, de chaise ou de tout autre objet. Un *champ de force* peut être rendu permanent, mais le sort de *permanence* est toujours vulnérable à une *dissipation de la magie* et, s'il est dissipé, le *champ de force* disparaît immédiatement. En outre, même rendu permanent, un *champ de force* peut toujours être détruit par un sort de *désintégration* ou un *souhait*.

Charme-masses*

Portée : 36 m
Durée : spéciale (identique au sort charme personnes)
Effet : 30 niveaux de créatures

Ce sort génère les mêmes effets que ceux de *charmes-personnes* ou de *charme-monstres*, mais 30 niveaux (ou dés de vie) de créatures peuvent être affectés en même temps. Chaque victime peut lancer un jet de protection contre les sorts pour éviter d'être *charmée* mais ce tirage souffre d'une pénalité de –2. Toute créature possédant 31 niveaux (ou dés de vie) ou plus ne sera pas affectée par le sort.

La durée de chaque *charme* est déterminée par l'intelligence de la victime (voir le livret du Maître du Donjon, règles de Base, p.14). Si le magicien attaque une des créatures *charmée*, seule celle-ci est automatiquement libérée de son emprise mentale. Celles qui assistent à l'attaque bénéficient d'un nouveau jet de protection. Les autres demeurent *charmées*.

L'inverse de ce sort (*annulation de charme*) dissipera sans faute tout effet de charme dans une zone de 6 m x 6 m x 6 m. Il empêchera également tout objet ou créature présent dans cette zone de créer un *charme* pendant un tour.

Clone

Portée : 3 m
Durée : permanente
Effet : développement d'une créature dupliquée à partir d'un échantillon de la créature originale

Un clone est une réplique exacte d'une autre créature vivante, développée à partir d'un échantillon de l'original grâce à ce sort. L'échantillon ne nécessite pas d'être vivant au moment où le sort est lancé.

Un clone d'humain ou de demi-humain est rare et potentiellement dangereux. Un clone d'une autre créature vivante, plus communément appelé simulacre, est plus courant. Un personnage ne peut avoir qu'un seul clone à la fois ; toute tentative de créer plusieurs clones d'un même personnage échoue automatiquement.

Les morts-vivants et les monstres construits ne peuvent pas être clonés, car ce ne sont pas des créatures vivantes.

Clones d'humains et de demi-humains : pour créer un clone d'humain ou de demi-humain, le sort doit être lancé sur une livre de chair de la créature à dupliquer. Le coût des autres matériaux utilisés est de 5.000 po par dé de vie de l'original. Le clone ne s'éveille qu'une fois son développement terminé, ce qui prend une semaine par dé de vie de l'original. Une fois complètement développé, le clone n'est pas magique et ne peut pas être *dissipé*.

Si l'original humain ou demi-humain n'est pas en vie quand le clone s'éveille, celui-ci a tous les attributs, les statistiques (caractéristiques) et les souvenirs qu'avait l'original au moment où sa chair a été prélevée. Ce point est très important. Par exemple, un magicien de niveau 20 pourrait mettre de côté une livre de chair et un parchemin de ce sort, afin de pouvoir être régénéré en cas de disparition. Mais si le personnage gagne dix autres niveaux d'expérience, puis meurt, le clone sera plus jeune, moins expérimenté, et de niveau 20.

Si un clone duplique une personne vivante, ou si l'original décédé reprend vie, cela donne lieu à une situation délicate. Chacun est instantanément au courant de l'existence de l'autre. Une forme de lien mental partiel se crée entre eux ; chacun ressent les émotions de l'autre (mais pas ses pensées). Si l'un d'entre eux est blessé, l'autre subit les mêmes dégâts (mais a droit à un jet de protection contre les sorts pour n'en subir que la moitié). Cela ne s'applique pas aux sorts de *charme*, *sommeil*, *guérison*, ni à toute autre forme d'attaque qui ne cause pas de dégâts. Le clone est obsédé par la nécessité de détruire son original et fera tout pour y parvenir. Dès qu'il prend conscience de l'existence de ce dernier, il a un jour par niveau de son créateur (le lanceur du sort *clone*) pour parvenir à ses fins. En cas de succès, il peut vivre en paix, mais en cas d'échec, il devient fou.

Quand un clone devient fou, la créature originale perd définitivement un point d'Intelligence et un point de Sagesse et peut à son tour devenir folle (5 % de chances par jour, non cumulables). Si cela se produit, la victime et le clone meurent une semaine plus tard. Aucun des deux ne peut plus jamais être rappelé à la vie, pas même par un *souhait*.

Remarque : si l'original et le clone sont maintenus sur des plans d'existence différents, aucun lien mental ne s'établit entre eux, et les deux paragraphes précédents ne s'appliquent pas. Aucun effet négatif ne s'applique, chacun restant inconscient de l'existence de l'autre. Si jamais ils viennent à se retrouver sur le même plan, le lien mental s'établit et ne peut plus être rompu par la suite, si ce n'est par la destruction du clone ou de l'original.

Autres clones : le clone d'une autre créature vivante (ni humaine ni demi-humaine) est appelé simulacre. Un pour cent de la chair de l'original est nécessaire, et le coût des autres matériaux est de 500 po par point de vie de l'original. Comme pour un clone normal, le temps nécessaire au développement d'un simulacre est d'une semaine par dé de vie de l'original. Un simulacre obéit toujours à son créateur (le lanceur de sorts) et comprend toutes les langues parlées par ce dernier. Le créateur peut, en se concentrant, lui envoyer des ordres mentaux, et ce jusqu'à une distance de 3 m par niveau. Un simulacre est un monstre enchanté. Il peut donc être tenu à distance par un sort de *protection contre le mal* ; de plus, étant donné sa nature magique, un sort de *dissipation de la magie* peut (sous réserve de réussite) le faire disparaître purement et simplement.

L'alignement du simulacre est identique à celui du lanceur de sorts, indépendamment de l'alignement de l'original. Sa classe d'armure, sa vitesse de déplacement, son moral et son nombre d'attaques sont les mêmes que ceux de l'original.

Un simulacre a seulement 50 % des dés de vie, des points de vie et des dégâts par attaque de la créature originale. Le MD lance également 1d100 pour chaque faculté spéciale que possède l'original ; le simulacre possède cette faculté si le résultat est compris entre 01 et 50. Cependant, un simulacre nouvellement créé ne possède jamais aucun des sorts ni des pouvoirs magiques de l'original.

Si la créature originale est vivante, le simulacre ne se développe pas au-delà de ce stade. Si la créature originale meurt (ou est déjà morte), le simulacre continue de se développer, obtenant chaque semaine 5 % cumulatifs, jusqu'à un maximum de 90 %, des caractéristiques de l'original. Une fois son développement achevé, le MD lance de nouveau les dés pour déterminer quelles facultés spéciales encore manquantes sont obtenues, sorts et pouvoirs magiques compris (chacune a alors 90 % de chances d'être obtenue ; toutes peuvent être présentes).

Création de monstres magiques

Portée: 18 m
Durée : 2 tours

Effet : crée un ou plusieurs monstres Ce sort est similaire au sort de niveau 7 *création de monstres normaux*, si ce n'est qu'il permet de créer des monstres dotés de facultés spéciales (jusqu'à deux astérisques). La portée et la durée sont le double de celles du sort inférieur. Toutes les autres particularités sont identiques : les créatures sont choisies par le lanceur de sorts, créées à partir de l'air ambiant et disparaissent à la fin du sort.

Le nombre maximum de dés de vie des créatures est égal au niveau du magicien qui lance le sort. Ce sort peut créer des morts-vivants, mais pas des humains ni des demi-humains. Les créatures ayant 1-1 dé de vie sont considérées comme ayant 1 dé de vie ; les créatures ayant ½ dé de vie ou moins sont considérées comme ayant ½ dé de vie.

Remarque : pour créer un monstre construit (voir le Livret du maître des Règles compagnon, p. 21), les matériaux appropriés doivent être utilisés conjointement avec ce sort. Un seul monstre construit apparaîtra, quel que soit le niveau du lanceur, mais il sera permanent et ne disparaîtra pas à la fin du sort. Il ne pourra toutefois posséder que deux astérisques (facultés spéciales) au maximum.

Le coût des matériaux est au minimum de 5.000 po par astérisque (ou plus, en fonction de votre campagne).

Danse

Portée : au toucher
Durée : 2 rounds ou plus
Effet : fait danser 1 victime

Ce sort force une victime à gesticuler follement, accomplissant une gigue ou toute autre danse, durant 3 rounds ou plus. Elle ne bénéfice d'aucun jet de protection et devient incapable d'attaquer, de lancer des sorts (ou d'utiliser une capacité similaire aux sorts), ou même de s'enfuir. Tandis que la victime danse, ses jets de protection sont frappés d'une pénalité de –4 et sa classe d'armure d'une pénalité de +4.

Pour que le sort agisse, le magicien doit toucher sa victime (un jet de toucher normal). La durée de la danse est de 3 rounds pour un lanceur de sort de niveau 18-20 ; 4 rounds au niveau 21-24 ; 5 rounds au niveau 25-28, 6 rounds au niveau 29-32 et 7 rounds au niveau 33-36.

Mot de pouvoir, cécité

Portée : 36 m
Durée : 1-4 jours ou 2-8 heures (voir plus bas)
Effet : aveugle une créature possédant 80 points de vie ou moins

À l'aide de ce sort, le magicien peut aveugler une victime se trouvant à 36 m de lui ou moins (aucun jet de protection). Si la victime possède 1-40 points de vie, elle est aveuglée pendant 1-4 jours ; si elle en a 41-80, la cécité ne dure que 2-8 heures. Toutes créature possédant 81 points de vie ou plus est immunisée contre ce sort. Une victime aveuglée souffre d'une pénalité de –4 sur tous ses jets de protection et de +4 sur sa classe d'armure. Les sorts cléricaux *guérison de la cécité* ou *guérison totale* n'annuleront cette cécité que si le clerc les lançant est d'un niveau au moins égal à celui du magicien ayant prononcé le *mot de pouvoir*, *cécité*.

Nuage Explosif

Portée : 27 m
Durée : 6 tours
Effets : crée un nuage empoisonné mobile

L'effet de ce sort est apparemment similaire à celui du *nuage létal* de 5e niveau (un nuage de gaz verdâtre, de 9 m de diamètre

et 6 m de hauteur, apparaissant près du lanceur du sort). Celui-ci n'est que très légèrement empoisonné ; toutes les victimes se trouvant en son sein doivent réussir un jet de protection contre les sorts, faute de quoi elles sont paralysées pour un round. Un nouveau jet de protection est lancé à chaque round.

Le nuage est empli de lumières étincelantes (visibles uniquement pour les créatures se trouvant à l'intérieur) qui constituent en fait de petites explosions. Chaque round, toute personne présente au sein du nuage reçoit les dégâts qu'elles infligent, sans bénéficier de jets de protection. Ces dégâts sont de 1 point pour 2 niveaux du lanceur de sort, en arrondissant à l'unité inférieure (9 points aux niveau 18 et 19, 10 points aux niveaux 20 et 21, etc.). Ces dégâts affectent toutes les créatures, fussent-elles immunisées contre les attaques utilisant le feu, les gaz, l'électricité ou toute autre sorte d'attaques spéciales.

Permanence

Portée : 3 m
Durée : permanent jusqu'à dissipation
Effet : provoque la permanence d'un effet magique

Grâce à ce sort, le magicien rend permanent l'effet d'un autre sort du 7e niveau ou moins. Aucun sort possédant une durée « permanente » ou « instantanée » ne peut être rendu permanent (*dissipation de la magie, boule de feu, éclair de foudre*, etc.). Cette impossibilité s'applique également aux sorts de clercs et aux sorts de magiciens de 8e ou de 9e niveau.

Le MD doit étudier attentivement les autres sorts ; il peut choisir de restreindre encore l'utilisation du sort *permanence* pour ne pas mettre en péril l'équilibre du jeu. Ce sort dure jusqu'à ce qu'une *dissipation de la magie* soit lancée par le même magicien ou par un lanceur de sort d'un niveau plus élevé (chances de succès normales). Lorsque le sort de *permanence* est dissipé, l'effet sur lequel il agissait disparaît immédiatement.

À l'exception des armes, les objets ne peuvent recevoir qu'un seul sort de *permanence*, les créatures deux au plus. Si un sort de *permanence* est lancé sur un objet, ou une zone, en abritant déjà un (une créature en abritant déjà deux) les deux sorts s'annulent mutuellement, de même que ceux dont on avait précédemment assuré la *permanence*. Une arme peut recevoir jusqu'à 5 sorts de *permanence* mais une chance d'échec de 25 % s'applique à chacun de ceux-ci, hormis le premier. De plus dès qu'une *permanence* échoue, l'arme est totalement détruite.

Les sorts les plus communément rendus permanents sur une créature sont : *détection de la magie, protection contre le mal, lecture des langages, lecture de la magie, détection de l'invisible* et *vol*. Les sorts les plus couramment rendus permanents sur un endroit sont : *lumière, force fantasmagorique, confusion* et *nuage létal*.

Un magicien ne peut se passer d'une *permanence* pour la fabrication d'un objet magique permanent (épées, boucliers, objets magiques divers ne possédant pas de charmes). Ce sort n'est pas requis pour la fabrication des baguettes magiques, des potions et des autres objets magiques temporaires.

Symbole

Portée : au toucher
Durée : permanente
Effet : crée une rune magique

Ce sort crée un hiéroglyphe magique (une « rune ») de grande puissance. Il existe 6 types de symboles ; le magicien doit en sélectionner un lorsqu'il mémorise ce sort. Il est possible de placer la rune sur un objet (une porte ou un mur, par exemple) ou de l'inscrire dans l'air. Elle ne peut être déplacée ; si on l'a posée sur une créature ou un objet mobile, elle restera en cet endroit même si son support se déplace (probablement suspendue dans l'air).

Toute créature passant au-dessus ou au travers de la rune, touchant l'objet sur laquelle elle est inscrite, ou – stupidement – la lisant, en subit immédiatement les effets (aucun jet de protection).

Il existe une seule exception à cette règle : un magicien, ou toute créature pouvant lancer des sorts de magicien, bénéficie d'un jet de protection contre les sorts si le symbole est seulement lu ou touché, plutôt que dépassé. En cas de réussite, celui-ci ne produit aucun effet sur cette créature.

Tous les *symboles* semblent similaires à une écriture normale. Six symboles, ainsi que leurs effets, sont décrits ci-après ; il est possible au MD d'en créer d'autres (par exemple : *métamorphose, téléportation, charme, quête magique*, etc.).

Mort : abat toute créature possédant 75 points de vie ou moins. N'affecte pas les créatures en ayant 76 ou plus.

Discorde : la victime attaque ses alliés (si elle en possède) ; ou bien devient confuse (comme si elle était victime du sort de 4e niveau *confusion*). Cet effet est permanent jusqu'à ce qu'il soit annulé par une *dissipation de la magie* (chances de succès normales) ou par un sort clérical de *guérison totale*.

Peur : la victime fuit immédiatement le symbole au triple de sa vitesse de déplacement normale, pendant 30 rounds (effet identique à celui de la baguette).

Folie : la victime devient folle, ne peut ni attaquer, ni lancer des sorts, ni utiliser aucune capacité spéciale, aucun objet. Elle peut marcher mais il faut la surveiller attentivement, de peur qu'elle ne s'enfuie. Cet effet est permanent jusqu'à ce qu'il soit annulé (voir discorde, plus haut).

Sommeil : la victime tombe dans un profond sommeil et ne peut être éveillée. Elle en sortira au bout de 11-20 heures, ou bien lorsqu'une *dissipation de la magie* sera lancée sur elle (chances de succès normales).

Étourdissement : affecte toute créature possédant 150 points de vie ou moins. La victime est étourdie pendant 2-12 tours (tout comme par le sort *mot de pouvoir, étourdissement*).

Transformation d'objets

Portée : 72 m
Durée : voir ci-dessous
Effet : change la forme d'un objet ou d'une créature

Ce sort est similaire au sort de 4e niveau *allométamorphose* mais les objets y sont également sensibles. Si l'objet fait partie d'un tout plus grand (une section de mur, par exemple) un volume de 3 m x 3 m x 3 m peut au maximum être affecté. Les créatures bénéficient d'un jet de protection contre les sorts, avec une pénalité de –4, pour éviter d'être transformées.

La durée de la métamorphose dépend du degré de changement. Toutes les choses existantes peuvent se ranger en trois « règnes » – animal, végétal et minéral. Un objet métamorphosé en un autre, appartenant à un règne voisin (animal-végétal, végétal-minéral) le reste pendant 1 heure par niveau du magicien. Si le changement s'effectue du règne animal vers le règne minéral (ou réciproquement) la durée n'est est que de 1 tour par niveau. S'il n'y a pas de changement de règne (une créature transformée en une autre créature, par exemple), la transformation est permanente jusqu'à ce qu'elle soit annulée par un sort de *dissipation de la magie*, (chances de succès normales).

Il est à noter que les créatures créées grâce à ce sort ne sont pas automatiquement amicales. Une transformation ne peut changer l'âge d'une créature, ni son nombre de points de vie. (Pour plus de détails, reportez-vous aux sorts de 4e niveau *autométamorphose* et *allométamorphose*).

Voyage

Portée : 0 (lanceur uniquement)
Durée : 1 tour/niveau du lanceur
Effet : permet de voyager dans les airs ou sous forme gazeuse

Ce sort permet au magicien de se déplacer rapidement et librement, même entre

les plans d'existence.

Le lanceur (et lui seul) peut voler comme s'il était sous l'effet d'un sort de *vol*, à une vitesse de 108 m/tour (36 m/round) ; il peut en outre accéder à un plan d'existence proche en se concentrant pendant un round. Il ne peut changer de plan qu'une seule fois par tour. Il peut emmener une autre créature avec lui pour chaque tranche de cinq niveaux d'expérience. Voir le sort de clerc *voyage*.

Tant que ce sort est actif, le lanceur peut adopter une *forme gazeuse* en se concentrant pendant un tour complet (s'il est interrompu, la transformation n'a pas lieu). Contrairement à l'effet produit par la potion du même nom, tout l'équipement porté devient lui aussi partie intégrante du nuage gazeux. Sous cette forme, le lanceur peut voyager au double de la vitesse normale de vol, soit 216 m/tour (72 m/round).

Sous *forme gazeuse*, le magicien ne peut ni utiliser d'objets ni lancer de sorts, mais il ne peut pas non plus être blessé, sauf par la magie (armes ou certains sorts). De même, une créature sous *forme gazeuse* est incapable de franchir un sort de *protection contre le mal* ou une *bulle anti-magique*.

SORTS DE MAGICIEN DE NEUVIÈME NIVEAU

Arrêt du temps

Portée : 0 (le magicien uniquement)
Durée : 2 à 5 rounds
Effet : permet d'agir durant 2 à 5 rounds pendant que tout le reste est « arrêté »

Aux yeux du lanceur, ce sort semble arrêter le temps. En fait, il accélère les mouvements du magicien à tel point que toutes les autres créatures se déplaçant dans le « temps normal » semblent figées. Du point de vue du lanceur, les effets durent 2 à 5 rounds, durant chacun desquels il peut effectuer une action.

Il reste toutefois vulnérable au feu et au froid (normal et magique), aux gaz, etc. D'autre part, tant que l'*arrêt du temps* est effectif, les autres créatures ne peuvent être atteintes par ses attaques et ses sorts. Les sorts ayant une durée autre qu'instantanée peuvent être lancés par le magicien, leurs effets se déclenchant dès que le temps reprend son cours normal. Notez que le temps ne s'écoule pas pendant que ce sort agit ; les durées des autres sorts ne seront donc décomptées qu'à la fin de l'*arrêt du temps*.

Les objets tenus en main par les personnages se trouvant dans le « temps normal » ne peuvent pas être déplacés. Par contre, tous les autres objets (y compris ceux que ces personnes portent sur elles) ne sont pas « inamovibles ». Le lanceur est complètement indétectable par quiconque évolue dans le « temps normal ». Pendant toute la durée du sort, le magicien ne peut pas traverser une *protection contre le mal* ou une *bulle anti-magique*.

Contingence

Portée : toucher
Durée : indéterminée (voir ci-dessous)
Effet : prépare un autre sort

Ce puissant sort agit comme un déclencheur pour un sort déterminé à l'avance, de niveau 4 ou moins et n'infligeant normalement pas de dégâts. Au moment où il lance le sort de *contingence*, le magicien doit décrire une situation. Quand cette situation se produit, les effets du second sort se déclenchent automatiquement et immédiatement, comme s'il était lancé à ce moment-là.

Exemples d'utilisations correctes :

« Quand je suis touché ou frappé par une créature vivante qui n'est pas un clerc loyal ou neutre ni un de mes amis Charlie McGonigle et Sally Silvernose (contingence), alors *charme-monstres* est lancé sur cette créature (effet du sort) ».

« Quand j'ai 8 points de vie ou moins et que je suis sur le point d'être blessé dans un donjon (contingence), alors *porte dimensionnelle* se déclenche sur moi, me ramenant en droite ligne jusqu'à la surface, à 3 cm au-dessus du sol, ou bien, si la distance entre moi et la surface est supérieur à 120 m, vers le lieu inoccupé le plus éloigné que j'ai vu dans les douze heures précédant cette contingence (effet du sort) ».

Un objet ou une créature ne peut bénéficier que d'un seul sort de *contingence* à la fois ; même un *souhait* ne peut permettre d'en avoir plusieurs. La situation décrite peut être aussi détaillée que succincte, mais elle reste limitée quant à ses effets; elle doit se rapporter à un objet distant de moins de 36 m de l'événement déclencheur. Une contingence se basant sur un évènement lointain excède les capacités du sort. La cible et les effets du second sort doivent toujours être spécifiés, et si les précisions nécessaires font défaut, il ne se déclenche pas.

Un sort de *contingence* n'a pas de durée maximale. Il peut rester actif des siècles avant que la situation décrite ne se produise.

Création de monstres

Portée: 27 m
Durée : 3 tours
Effet : crée un ou plusieurs monstres

Ce sort est similaire au sort de niveau 7 *création de monstres normaux* et au sort de niveau 8 *création de monstres magiques*, mais avec moins de limitations quant au type de créatures apparaissant.

La portée et la durée sont le triple de celles du sort de niveau 7. Il est possible de créer n'importe quelle créature, quel que soit son nombre de facultés spéciales (astérisques), hormis des humains et des demi-humains. Toutefois, pour créer une créature ayant trois astérisques ou plus, le lanceur doit en avoir étudié une (morte ou vivante) avec soin pendant au moins une heure. Comme pour les sorts de niveau inférieur, le nombre maximal de dés de vie des créatures est égal au niveau du lanceur.

Remarque : pour créer un monstre construit (tel que décrit p.21 du livret du maître de la boîte compagnon), les matériaux appropriés doivent être utilisés conjointement avec ce sort. Un seul monstre construit apparaîtra, quel que soit le niveau du lanceur. Il est permanent et ne disparaît pas à la fin du sort. Comme pour le sort du niveau 8, le coût des matériaux est au minimum de 5.000 po par astérisque (ou plus, selon votre campagne). Si la construction a quatre astérisques ou plus (comme un drolem), le coût est doublé (ou plus, demandez à votre MD).

Les monstres créés, quel que soit leur type, ne peuvent franchir un sort de *protection contre le mal* ou une *bulle anti-magique*.

Guérison*

Portée : toucher (une créature)
Durée : permanente
Effet : guérit toute affliction

L'effet de ce sort est identique à celui du sort de clerc de niveau 6 *guérison totale*. Lorsqu'on l'utilise pour soigner des blessures, il élimine tous les dégâts subis, ramenant le blessé à 1 à 6 points de son maximum de points de vie. Il peut dissiper une *malédiction*, neutraliser un poison, la cécité, une maladie ou même annuler l'effet d'un sort de *débilité mentale*.

Hétéromorphisme

Portée : 0 (magicien uniquement)
Durée : 1 tour par niveau du magicien
Effet : le magicien change de forme

Ce sort est semblable au sort de niveau 4 *autométamorphose*, mais il est beaucoup plus puissant. Le lanceur devient véritablement une autre créature ou objet à tout point de vue, excepté l'Intelligence, les points de vie et les jets de protection. Il acquiert la classe d'armure, les jets pour toucher, les attaques spéciales, les immunités et tous les autres attributs de la forme adoptée.

Un magicien ne peut pas lancer de sorts une fois transformé, sauf s'il a adopté la forme d'une créature humanoïde bipède

(demi-humain, gobelin, ogre, géant, etc.). Le lanceur du sort ne peut pas prendre la forme d'une créature unique (un personnage existant, un seigneur élémental ou un Immortel) et ne peut acquérir que l'apparence, et non les facultés spéciales, d'une autre classe de personnage. Pendant la durée de la transformation, il ne peut lancer que les sorts qu'il avait mémorisés auparavant. Les objets inanimés sont limités en taille, à raison de 30 cm de hauteur par niveau du magicien, et en poids, à raison de 100 po par niveau.

Hormis ces restrictions, le lanceur du sort peut devenir n'importe quel objet ou créature qu'il a déjà vu. La transformation en une créature imaginaire ou inconnue n'est pas possible ; un troll à dix bras, par exemple, n'est pas permis. Chaque changement de forme demande un round complet de concentration, mais le lanceur de sorts peut changer de forme à volonté pendant la durée du sort.

Exemple : le magicien peut devenir un dragon rouge colossal, un rocher, une chaise, un élémental, un moucheron, un vampire, et ainsi de suite. Il n'acquiert pas que les avantages de sa nouvelle forme, mais aussi tous ses défauts. Si par exemple il est frappé par une *épée +2, +5 contre les dragons* pendant qu'il est sous forme de dragon, le bonus de +5 s'applique.

Ce sort ne peut pas être rendu permanent, et il est sujet à la *dissipation de la magie*. Pendant la durée du sort, le lanceur ne peut pas passer au travers d'une protection contre le mal ou d'une *bulle anti-magique*.

Immunité

Portée : toucher (une créature)
Durée : un tour par niveau du magicien
Effet : confère une immunité totale ou partielle à certains sorts et armes

Ce sort confère à la créature touchée une immunité totale à tous les sorts de niveau 1, 2 et 3. De plus, les sorts de niveau 4 et 5 voient leur efficacité divisée par deux, voire par quatre si un jet de protection est possible et qu'il est réussi. Tous les sorts dont les effets sont quantifiables peuvent être traités de cette manière. Les effets concernés sont la durée, les bonus, les désavantages, les dégâts, etc. Si nécessaire, les résultats seront arrondis en faveur du personnage immunisé. Par exemple, si le bénéficiaire est victime du sort de clerc *blessure ultime*, il ne subira que 3 à 10 points de dégâts.

De plus, le bénéficiaire est complètement immunisé à tous les projectiles (normaux ou magiques), aux armes normales et en argent, et ne subit que la moitié des dégâts infligés par les armes de mêlée magiques. Cet effet ne s'applique qu'aux armes ; les dégâts infligés par les griffures, les morsures, les souffles et plus généralement toutes les attaques naturelles ne sont pas réduits.

En se concentrant, le bénéficiaire du sort peut suspendre la protection pendant un round, permettant à des sorts (tels que *soins mineurs*) d'avoir un effet normal. L'immunité est alors totalement inopérante pendant ce round (ce qui inclut la protection contre les armes), mais se réactive d'elle-même automatiquement à la fin dudit round.

Un sort de *souhait* bien formulé peut étendre cette protection, donnant une immunité aux quatre premiers niveaux de sorts, aux armes +1, et divisant par deux les effets des sorts de niveau 5 ou 6. Aucune amélioration supplémentaire n'est possible.

Labyrinthe

Portée : 18 m
Durée : (voir plus bas,1-6 tours 2-40 rounds, 2-8 rounds ou 1-4 rounds)
Effet : prend une créature au piège.

Ce sort crée dans le plan astral un labyrinthe au sein duquel il place la victime (aucun jet de protection). L'intelligence de la créature frappée détermine le temps nécessaire à son évasion.

Animale ou basse (1-8)	1-6 tours
Moyenne (9-12)	2-40 rounds
Haute (13-17)	2-8 rounds
Géniale (18+)	1-4 rounds

Lorsqu'elle s'échappe du labyrinthe, la victime revient à l'endroit où elle avait disparu.

Mot de pouvoir, mort

Portée : 36 m
Durée : instantanée
Effet : tue ou étourdit 1 ou plusieurs créatures

Ce sort permet au magicien d'affecter une victime ou plus, se trouvant dans un rayon de 40 m (aucun jet de protection). Exception : un autre magicien ou toute créature lançant des sorts de magicien bénéficie d'un jet de protection contre les sorts pour éviter les effets de celui-ci, mais avec une pénalité de –4.

Une victime unique possédant de 1-60 points de vie est automatiquement abattue ; si elle en possède 61-100, elle est étourdie (comme par le *mot de pouvoir, étourdissement*) et incapable d'agir pendant 1-4 tours. Toute créature possédant plus de 100 points de vie ne peut être affectée.

Ce sort peut également être utilisé pour abattre jusqu'à 5 victimes si chacune de celles-ci possède 20 points de vie ou moins (à nouveau sans aucun jet de protection).

Mur prismatique

Portée : 18 m
Durée : 6 tours
Effet : crée une barrière multicolore

Ce sort crée une barrière multicolore scintillante, semblable à de la lumière décomposée par un prisme. Ce mur est épais de 5 cm, avec un espace de 3 mm entre chaque couleur. Il peut avoir la forme ou bien d'une sphère de 3 m de rayon, centrée sur le lanceur du sort, ou bien d'une surface plane (verticale ou horizontale) d'une superficie maximale de 45 m². Dans tous les cas, il ne peut pas être déplacé (même par un *souhait*). Le magicien peut passer librement à travers, sans risque, avec tous les objets qu'il désire. Tous les autres objets et créatures qui touchent le *mur prismatique* ou le traversent subissent ses effets magiques, en commençant par la première couleur rencontrée.

Un *souhait* ou un *bâtonnet d'annulation* peuvent dissiper trois couleurs, mais pas plus. Une personne protégée par une *bulle anti-magique* (y compris le lanceur du *mur prismatique*) ne peut traverser le mur, mais la tentative n'endommage aucun des deux sorts.

Pour pouvoir traverser un *mur prismatique*, des sorts appropriés (voir ci-dessous) doivent être utilisés dans l'ordre adéquat. En cas de succès, chacune de ces méthodes annule les effets de la couleur correspondante. Si une créature charge directement dans un *mur prismatique*, elle subit 84 points de dégâts au contact des trois premières couleurs (sans jet de protection), puis doit effectuer les quatre jets de protection requis pour les couleurs suivantes. Si elle survit, la créature risque d'avoir à ressortir de la zone d'effet en traversant à nouveau l'ensemble des couleurs dans l'ordre inverse.

Le *mur prismatique* s'étend sur le plan d'existence le plus proche (le Plan éthéré si le sort est lancé sur le Plan primaire), où il prend l'apparence d'un mur massif indestructible. Il est donc impossible de passer à travers via un déplacement planaire ou dimensionnel.

Les couleurs d'un *mur prismatique* et leurs effets sont toujours identiques ; lorsqu'il apparaît, la couleur violette est toujours la plus proche du lanceur du sort.

Rouge : arrête tous les projectiles magiques ; inflige 12 points de dégâts. Annulée par n'importe quel type de froid magique.

Orange : arrête tous les projectiles non magiques ; inflige 24 points de dégâts. Annulée par n'importe quel type de foudre magique.

Jaune : arrête tous les types de souffles ; inflige 48 points de dégâts. Annulée par le sort projectile magique.

Vert : arrête tous les sorts de détection

(y compris les *boules de cristal*, l'*ESP*, etc.). Quiconque entre en contact avec cette couleur meurt immédiatement à moins de réussir un jet de protection contre le poison. Annulée par le sort *passe-muraille*.

Bleu : arrête tous les poisons, les gaz et les attaques par le regard. Quiconque entre en contact avec cette couleur doit réussir un jet de protection contre la pétrification ou se retrouver pétrifié. Annulée par le sort *désintégration*.

Indigo : arrête toute matière, vivante ou non. Quiconque entre en contact avec cette couleur doit réussir un jet de protection contre les sorts ou être projeté à travers un seuil vers un lieu aléatoire d'un plan extérieur, avec 50 % de risques de se retrouver définitivement perdu. Annulée par le sort *dissipation de la magie*.

Violet : arrête tous les types de magie. Quiconque entre en contact avec cette couleur doit réussir un jet de protection contre les baguettes magiques ou sombrer dans l'inconscience et la folie (la victime ne peut être guérie que par un sort de *guérison totale* ou de souhait). Annulée par le sort *lumière éternelle*.

Nué de météores

Portée : 72 m
Durée : instantanée
Effet : crée 4 ou 8 météores-boules de feu

Ce sort crée 4 ou 8 météores (au choix de celui qui le lance). Chaque météore peut être projeté sur une cible différente se trouvant à portée, mais il n'est possible d'en lancer qu'un seul sur une créature donnée. Chaque projectile vient frapper sa cible puis explose, telle une *boule de feu* (affectant toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 6 m).

Si on crée 4 météores, chacun inflige 8-48 points de dégâts en atteignant sa cible puis explose, en provoquant le même nombre, dû cette fois au feu (8d6). Si l'on utilise 8 météores plus petits, les dégâts sont de 4-24 points pour l'impact et d'autant pour l'explosion (4d6). Il est à noter que si les météores sont lancés avec discernement, un endroit ou une créature donnée pourra être affecté par plusieurs explosions.

Le joueur tire les dégâts séparément pour chaque impact et pour chaque explosion ; il lance également un jet de protection séparé pour chaque *boule de feu*. Un météore ne manque jamais sa cible.

Toute victime frappée par un météore reçoit la totalité des dégâts dus à l'impact (pas de jet de protection). Chaque créature se trouvant dans l'aire d'effet d'une explosion peut lancer un jet de protection contre les sorts ; en cas de succès elle ne se voit infliger que la moitié des dégâts dus au feu. Même les créatures résistant au feu ou utilisant le feu sont pleinement affectées par l'impact d'un météore, bien qu'elles puissent résister à l'explosion des flammes.

Seuil

Portée : 9 m
Durée : 1-100 tours ou 1 tour
Effet : ouvre une porte sur un autre plan

Lorsque le magicien lance ce sort, il doit en choisir la cible, qu'il s'agisse du plan éthéré, du plan astral, de l'un des quatre des élémentaires, ou bien d'un plan extérieur (dans ce dernier cas, il est nécessaire de prononcer également le nom d'un habitant du plan, généralement celui d'un immortel, d'un souverain des plans extérieurs). Le sort ouvre une connexion directe avec l'autre plan d'existence.

Un *seuil* ouvert sur un plan extérieur le reste pendant un unique tour. Tout autre *seuil* demeure ouvert durant 1-100 tours, le chiffre exact étant déterminé aléatoirement. À chaque tour, il existe une probabilité de 10 % pour qu'une créature venue de l'autre plan le franchisse. Un *seuil* donnant sur un plan élémentaire crée en fait un *vortex* ainsi qu'un *trou de ver*, qu'un *souhait majeur* peut rendre permanents.

Entrer en contact avec un plan extérieur est chose dangereuse : le magicien doit connaître et prononcer le nom de l'immortel qu'il désire contacter. Celui-ci arrivera probablement (probabilité : 95 %) au bout de 1-6 rounds mais il existe 5 % de chances pour obtenir la réponse d'un autre habitant des plans extérieurs. Lorsque l'être arrive, il recherche immédiatement le lanceur du sort. Si celui-ci ne possède pas une excellente raison d'avoir ouvert le *seuil*, il sera probablement détruit par



l'être appelé. Même si le lanceur de sort fait état d'une raison importante, il est possible que l'être s'en retourne immédiatement sans montrer le moindre intérêt pour la demande. Occasionnellement, si la raison est d'une importance suprême pour le magicien et d'un certain intérêt pour l'être, celui-ci pourra accorder son aide pendant une période limitée.

L'inverse de ce sort (*fermeture d'un seuil*) détruit les effets de sa forme normale (mais ne peut affecter un immortel). On peut aussi l'utiliser pour fermer un *seuil* permanent donnant sur un plan proche (comme un vortex élémentaire).

Souhait

Portée : spéciale
Durée : spéciale
Effet : spécial

Un sort de *souhait* ne peut être lancé que par un magicien de niveau 33 à 36 ayant une intelligence de 18 ou plus. C'est le sortilège le plus puissant qu'un magicien puisse posséder. Il n'est jamais inscrit sur un parchemin, mais il peut se trouver placé sur un autre objet.

Formulation du souhait : le joueur doit dire ou écrire le *souhait* exact formulé par son personnage. Les termes du *souhait* sont très importants. C'est généralement le sens littéral qui s'applique, quelles que soient les intentions du joueur.

Le maître du donjon doit essayer de préserver l'équilibre dans le jeu ; il ne doit être ni trop généreux ni trop avare lorsqu'il décide des effets d'un *souhait*. N'oubliez-pas que les *souhaits* doivent toujours avoir un minimum d'effets. Même un souhait mal formulé, énoncé avec de bonnes intentions, peut produire de bons résultats. Cependant, si le *souhait* est cupide ou motivé par des intentions malveillantes, tout devrait être mis en œuvre dans son interprétation afin que le résultat diffère de celui escompté. Si nécessaire, le souhait peut même être refusé, ne produisant aucun effet. Chaque fois qu'un *souhait* échoue ou ne se réalise pas comme prévu, le MD devrait expliquer (à la fin de la partie) quel a été le problème ou le défaut dans l'énoncé.

Voici quelques exemples de souhaits incorrects :

« Je souhaite tout connaître de ce donjon » pourrait permettre au personnage de tout connaître pendant une seconde avant de tout oublier.

« Je souhaite un million de pièces d'or » ferait apparaître (puis disparaître) l'argent devant le personnage.

« Je souhaite posséder immédiatement et pour toujours le regard pétrifiant du basilic tout en gardant tous mes pouvoirs et objets » est un *souhait* énoncé avec soin, mais disproportionné. Les personnages sont déjà très puissants. Ce souhait pourrait faire pousser une tête de basilic en plus de celle du personnage, ou faire apparaître des yeux supplémentaires dépourvus de paupières, rendant le personnage extrêmement vulnérable à d'autres attaques par le regard.

Un *souhait* ne peut jamais être utilisé pour gagner des points d'expérience ou des niveaux d'expérience.

Effets possibles : si un *souhait* est utilisé pour blesser une créature, la victime a droit à un jet de protection contre les sorts. S'il est réussi, elle ne subit que la moitié des dégâts tandis que l'autre moitié est renvoyée contre le lanceur (qui peut aussi en éviter les effets, mais avec une pénalité de –4 à son jet de protection). Un *souhait* énoncé avec soin peut toutefois déplacer (à savoir *téléporter*) une autre créature sans qu'elle ait droit à un jet de protection si aucune blessure ne lui est infligée durant cette action. Le jet de protection ne s'applique qu'aux créatures, pas aux objets transportés ou possédés.

Un *souhait* peut être utilisé pour gagner un trésor, jusqu'à un maximum de 50.000 po. Cependant, le lanceur perd un point d'expérience par valeur en pièces d'or du trésor, et cette perte ne peut être compensée par magie.

Avec l'accord du maître du donjon, un *souhait* peut être utilisé pour gagner temporairement un objet magique. En général, tout objet obtenu est emprunté ailleurs, et non créé. Les reliques sont hors du domaine des *souhaits*. Le lanceur peut généralement faire apparaître un objet magique doté d'un enchantement allant jusqu'à +5. Cet objet ne restera que pendant 1 à 6 tours.

Un *souhait* peut modifier temporairement un score de caractéristique jusqu'à un minimum de 3 ou un maximum de 18. Cet effet ne dure que 6 tours.

Les *souhaits* peuvent aussi être utilisés pour augmenter de manière permanente les scores de caractéristiques, mais le coût en est très élevé. Il faut autant de *souhaits* que le score de caractéristique voulu, tous devant être lancés dans une période d'une semaine. Il n'est possible d'augmenter un score de caractéristique que d'un point à la fois. Augmenter un score de Force de 15 à 16 nécessite 16 *souhaits*. Le passer ensuite à 17 demande 17 *souhaits* supplémentaires. Les *souhaits* ne peuvent pas être utilisés pour diminuer de façon permanente les scores de caractéristiques.

Un *souhait* ne peut pas augmenter le niveau maximum pour les humains ; le 36e est le dernier, imposé par les Immortels. Cependant, un *souhait* peut permettre à un demi-humain de gagner un dé de vie additionnel (pour un maximum de 9 pour les petites-gens, 11 pour les elfes et 13 pour les nains). Cela n'affecte que les points de vie, et ne modifie aucun autre score (jets pour toucher, nombre de sorts des elfes, etc.).

Un *souhait* peut transformer un demi-humain en humain et inversement. Un tel changement est définitif, et le bénéficiaire ne devient pas magique. Les petites-gens et les nains deviennent des guerriers du même niveau. Les elfes deviennent des magiciens ou des guerriers (mais pas les deux), au choix du lanceur. Des niveaux d'expérience peuvent alors être gagnés, comme pour les humains. Un humain devient un demi-humain du même niveau, mais sans dépasser le niveau racial maximum. Si le *souhait* est formulé par une autre personne, la victime peut effectuer un jet de protection contre les sorts avec un bonus de +5 pour éviter la transformation. Une fois que la race d'un personnage est changée, deux *souhaits* sont nécessaires pour en inverser les effets, et chaque futur changement double le nombre de *souhaits* requis (4, 8, 16, etc.).

Un *souhait* peut dupliquer les effets de n'importe quel sort de mage de niveau 8 ou moins, ou de n'importe quel sort clérical de niveau 6 ou moins. Cet usage courant d'un sort de *souhait* n'est pas soumis au même examen minutieux par le maître du donjon, et comporte moins de risques d'erreurs que les autres types de *souhaits*.

Un sort de *souhait* peut parfois être utilisé pour modifier les évènements passés. Cela n'est en général possible que pour les évènements datant de moins d'un jour. Une bataille perdue peut être gagnée, ou les pertes être nettement moins sévères, mais il est impossible d'obtenir un résultat hautement improbable. Un décès au combat peut être transformé en un état de coma ; une perte permanente peut être rendue temporaire. Le MD devrait avertir les joueurs lorsque les *souhaits* qu'ils expriment sont sur le point de dépasser les limites du sort.

Remarque importante : chaque fois qu'un effet est décrit comme irréversible « même avec un *souhait* », cette affirmation prévaut sur toutes les autres. Cependant, de multiples *souhaits* pourraient réussir (à la discrétion du MD) là où un seul *souhait* échouerait.

LISTE DES SORTS CLÉRICAUX

SORTS DE PREMIER NIVEAU
1. Apaisement*
2. Détection du Mal
3. Détection de la magie
4. Lumière*
5. Protection contre le Mal
6. Purification de l'eau et des aliments
7. Résistance au froid
8. Soins mineurs*

SORTS DE DEUXIÈME NIVEAU
1. Bénédiction *
2. Charme-serpent
3. Détection des pièges
4. Langage animal
5. Paralysie*
6. Perception des alignements*
7. Résistance au feu
8. Silence sur 5 mètres

SORTS DE TROISIÈME NIVEAU
1. Contrecoup
2. Croissance animale
3. Désenvoûtement*
4. Guérison de la cécité
5. Guérison des maladies*
6. Localisation d'objets
7. Lumière éternelle*
8. Nécromancie

SORTS DE QUATRIÈME NIVEAU
1. Aquagenèse
2. Bâtons à serpents
3. Contre-poison*
4. Dissipation de la magie
5. Langage des plantes
6. Nécro-animation
7. Protection contre le Mal sur 3 mètres
8. Soins majeurs*

SORTS DE CINQUIÈME NIVEAU
1. Communion
2. Dissipation du Mal
3. Fléau d'insectes
4. Manne
5. Quête religieuse*
6. Rappel à la vie*
7. Soin ultime*
8. Vision réelle

SORTS DE SIXIÈME NIVEAU
1. Animation des objets.
2. Barrière*
3. Création d'animaux normaux
4. Guérison total
S. Langage des monstres*
6. Orientation
7. Rappel
8. Serviteur aérien

SORTS DE SEPTIÈME NIVEAU(M)
1. Parole sacrée
2. Rappel ultime à la vie*
3. Restauration*
4. Sorcellerie
5. Souhait
6. Survie
7. Tremblement de terre
8. Survie

(M) = sorts issus des règles Master



LISTE DES SORTS DE DRUIDE

SORTS DE PREMIER NIVEAU
1. Aura féérique
2. Détection du danger (M)
3. Localisation
4. Prévision du temps

SORTS DE DEUXIÈME NIVEAU
1. Distorsion du bois
2. Flamme
3. Métal brûlant (M)
4. Obscurcissement

SORTS DE TROISIÈME NIVEAU
1. Invocation de la foudre
2. Paralysie animale
3. Protection contre le poison (M)
4. Respiration aquatique

SORTS DE QUATRIÈME NIVEAU
1. Contrôle de la température sur 3m
2. Invocation d'animaux (M)
3. Porte végétale
4. Protection contre la foudre

SORTS DE CINQUIÈME NIVEAU
1. Bouclier anti-plantes
2. Contrôle des vents
3. Dissolution* (M)
4. Passe-plantes

SORTS DE SIXIÈME NIVEAU
1. Bouclier anti-animaux
2. Invocation du temps
3. Répulsion du bois (M)
4. Transit végétal

SORTS DE SEPTIÈME NIVEAU
1. Contrôle du climat
2. Invocation d'élemental (M)
3. Mort rampante
4. Transmutation du métal en bois.

LISTE DES SORTS DE MAGICIEN

SORTS DE PREMIER NIVEAU
1. Bouclier (écran)
2. Charme-personnes (enchantement)
3. Détection de la magie
4. Disque flottant
5. Fermeture (blocage de portail)
6. Lecture de la magie
7. Lecture des idiomes étrangers
8. Lumière*
9. Projectile magique
10. Protection contre le Mal
11. Sommeil
12. Ventriloquie

SORTS DE DEUXIÈME NIVEAU
1. Détection de l'invisible
2. Détection du Mal
3. ESP*
4. Forces fantasmagoriques
5. Image miroir
6. Invisibilité
7. Lévitation
8. Localisation d'objets
9. Lumière éternelle*
10. Ouverture (frapper)
11. Toile d'araignée
12. Verrou magique

SORTS DE TROISIÈME NIVEAU
1. Boule de feu
2. Clairvoyance
3. Dissipation de la magie
4. Foudre
5. Infravision
6. Invisibilité sur 3 mètres
7. Paralysie*
8. Protection contre le Mal sur 3 mètres
9. Protection contre les projectiles normaux
10. Rapidité*
11. Respiration aquatique
12. Vol

SORTS DE QUATRIÈME NIVEAU
1. Allométamorphose
2. Autométamorphose
3. Charme-monstres
4. Confusion
5. Désenvoûtement*
6. Embroussaillement*
7. Mur de feu
8. Mur/tempête de glace
9. Phytomorphose
10. Porte dimensionnelle
11. Terrain hallucinatoire
12. Œil magique

SORTS DE CINQUIÈME NIVEAU
1. Contact des plans extérieurs
2. Débilité mentale
3. Dissolution*
4. Invocation d'élémental
S. Métempsycose
6. Mur de roc
7. Nécro-animation
8. Nuage léthal
9. Paralysie des monstres*
10. Passe-muraille
11. Télékinésie
12. Téléportation.

SORTS DE SIXIÈME NIVEAU
1. Abaissement des eaux
2. Bulle anti-magique
3. Chasseur invisible
4. Contrôle du temps
S. Désintégration
6. Glissement de terrain
7. Holographie
8. Incantation mortelle
9. Mur de fer
10. Quête magique*
11. Réincarnation
12. Transmutation de pierre en chair*

SORTS DE SEPTIÈME NIVEAU
1. Boule de feu à retardement
2. Charme-plantes
3. Création de monstres normaux
4. Epée
S. Inversion de la gravité
6. Invisibilité de masse*
7. Invocation d'objets
8. Mot de pouvoir étourdissement
9. Mythomancie
10. Porte Magique
11. Statue
12. Téléportation d'objets

SORTS DE HUITIÈME NIVEAU
1. Barrière mentale*
2. Champ de force (M)
3. Charme-masses*
4. Clone (M)
5. Création de monstres magiques (M)
6. Danse
7. Mot de pouvoir, cécité
8. Nuage explosif
9. Permanence
10. Symbole
11. Transformation d'objets
12. Voyage (M)

SORTS DE NEUVIÈME NIVEAU
1. Arrêt du temps (M)
2. Contingence (M)
3. Création de monstres (M)
4. Guérison* (M)
5. Hétéromorphisme (M)
6. Immunité (M)
7. Labyrinthe
8. Mot de pouvoir, mort
9. Mur prismatique (M)
10. Nuée de météores
11. Seuil
12. Souhait (M)

(M) = sorts issus des règles Master





LE LIVRE DES SORTS

Ce livre regroupe tous les sorts parus dans les différents livrets de règles de Donjons & Dragons® (Base, Expert, Compagnon et Master). Les personnages clercs, druides et magiciens peuvent enfin consulter en un clin d'œil tous les sorts disponibles pour leur classe sans avoir à chercher parmi les différents ouvrages.

Cet accessoire est conçu pour les règles de DONJONS & DRAGONS® et ne peut être utilisé sans ces règles produites par TSR, Inc.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Gevena, WI
WI 53147

Par Transecom S.A
Parc d'activités, Les Doucettes
Avenue des Morillons
95140 Garges-les-Gonesse